

br. 57

januar 2013.

play!
zine

KLAN RUR

COVER STORY

Devil May Cry



Euro Truck Simulator 2



Waking Mars



Wii U



Dead Space 3 DEMO | WarFrame | Shootmania STORM | Strike Suit Zero | Nova RE-PLAY! rubrika!! | NextGen XBox !?



BROJ 57 – JANUAR 2013.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:

Nenad Dimitrijević

REDAKCIJA:

REBARKA: Nenad Dimitrijević, Aleksandar Ilić

SABADNIKI

Nenad Dimitrijević, Petar Starović, Dmitar Đ. Aksentijević, Luka Komarović, Bogdan Điklić

ART DIREKTOR:

ART DIREKTOR

PRELOM

PRELUM:

KONTAKT

KONTAKT:
PLAY! magazine | www.play-zine.com

PLAY! Magazine | www.play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
GOSBES SP ID 145535756

Pratite PLAY!



U OVOM BROJU... I PLAY! 57

UVODNIK	3
FLASH	5
13TH PAGE	13
HARDWARE	16
• Wii U	16
EDITORIJAL	20
• Šta je to "Gejmer"?	20
• Game in Serbia Deo Prvi	22
PREVIEWS	36
• WarFrame BETA	36
• Dead Space 3 DEMO	38
• Shootmania STORM - BETA	41
REVIEWS	44
• Euro Truck Simulator 2	45
• Devil May Cry	48
• Strike Suit Zero	51
• Mark of the Ninja	55
• Waking Mars	58



Januare, nek si gotov

Ako nekim slučajem pratite redlettermedia.com sigurno ste videli FUCK YOU, IT'S JANUARY raspoloženje tokom januara. E pa to nije bez razloga tako, širom medijske ravnice, bilo da su filmovi ili igre u pitanju, januar je sve više mesec kada se ništa ne dešava, a i kada se desi to bude uglavnom bezveze. Opet, filmova uvek ima dok sa igrama i nije baš tako. Naravno, uvek ima igara ali sve one igre koje realno čekamo ne izlaze u januaru. Srećom, Capcom to ne vidi tako i već godinama je neka prečutna tradicija da Capcom jedini izda neku visokoprofilnu igru tokom januara. Ove godine je to gotivan reboot Devil May Cry serijala.

Naravno, iskopali smo mi još par starijih ali i novijih stvari pa ćete tako imati malo raznovrsnije štivo pred očima ovaj put. Najzad smo i realizovali RE-PLAY! rubriku koju već nekoliko godina muljamo po glavama ali nikako da se nakanimo. Retro nažalost još nismo vratili ali da ne pomešate, RE-PLAY! sekcija će se baviti igrama koje smo iz ovog ili onog razloga propustili u skorijoj prošlosti da opišemo kada su bile aktuelne. Takođe ćemo tu i tamo nekim igrama koje možda nisu dobro prošle u startu kada su izašle dati drugu šansu posle nekog vremena i mogućnost da se poboljšaju u našim očima, srcima i ostalim meračima realnosti. Naravno, tu uvek postoji mogućnost da neka igra bude i gora, tako da opušteno, sve je to za ljude.

Kada smo kod ljudi, u ovom broju smo rešili da malo demistifikujemo domaću gejming scenu ali ne iz ugla igača već developera. Pa smo tako pitali par domaćih studija neka opšta i neka subjektivna pitanja u vezi raznih tema. Pa ako niste znali da se u Srbiji prave i uspešne video igre, evo prilike da saznate malo više i o tome i ljudima koji ih prave.

Sem toga, malo smo čačkali Wii U, igrali nekoliko indi igara i drago nam je što jesmo! Kao što rekoh (napisah), ima svačega u ovom novom broju PLAY!-a.

I da, sve se nešto mislim da smo već imali ovu foru sa ovom pozadinom ove uvodne strane u nekom od prošlih januarskih brojeva. Ali ko će to sad da proverava?!



JINX MAJICE 2013

KLANRUR.RS

RE: Revelations i dalje

Možda ste načuli kako nam se smeši konzolna verzija za Resident Evil: Revelations. Ispostavilo se da su rumori bili tačni i sada nam stiže zvanična najava sa datumom izlaska. Resident Evil: Revelations će se u Evropi pojaviti 24. maja a platforme su očekivani PS3 i Xbox 360 kao i malo manje očekivani Wii U i PC. Iz Capcoma nas takođe uveravaju da je igra grafički skoro cela ponovo uradjena za potrebe HD-a kao i da mozemo očekivati i nove neprijatelje, modove i druge stvari u odnosu na već vrlo dobru Nintendo 3DS verziju.



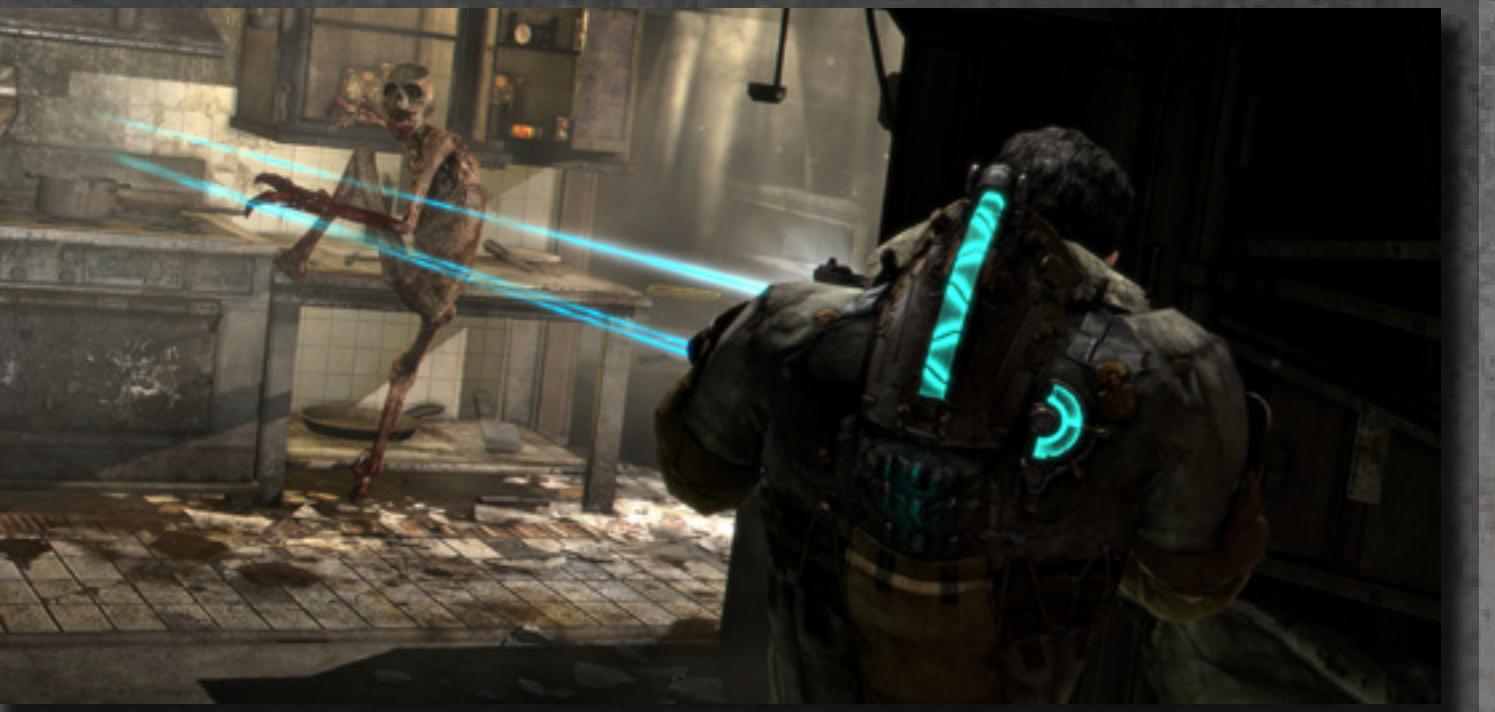
Paradox

Carevi iz Paradox Interactivea su otvorili svoj onlajn webshop. I to je sasvim normalno ali je lepo od njih što su tim povodom gomila igara na popustu od 55%. Pa ako ste hteli Magicke, Kraljeve Arture, War od Rosese i ostale, sad je super prilika za to. Trenutno radnja u Evropi prihvata samo funte (britanske naravno) pa ne bi trebalo da imate problema pri kupovini koju god valutu imali na raču samo ako je imate dovoljno. Takođe imajte na umu da je ceo šop u beti pa ako nešto ne šljaka imajte strpljenja. Pa bacite pogled na - <http://www.paradoxplaza.com/shop>



Dead Space 3 P2W

Novi Dead Space 3 će biti direktni konzolni port na PC, kako navodi Šerif Fatu producent igre. I ne samo to, već igra neće imati nikakvih grafičkih poboljšanja niti podrške za DirectX 11 niti bilo šta drugo u odnosu na konzole. Direkatan i jasan port. Opet, za razliku od konzola PC verzija će imati mikrotransakcije pa kako oni kažu "to je za ljudе koji ne žele da istražuju i smaraju se skupljanjem i kraftovanjem itd." Drugim rečima – pay to win. Navodno ova opcija neće opterećivati uopšte igrača koji ne planira da troši novac tako.



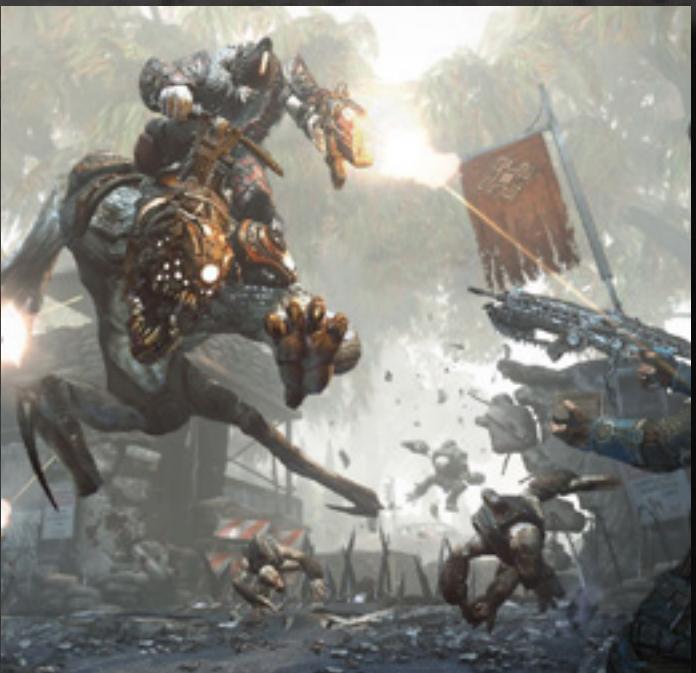
EVGA

EVGA, proizvođači grafičkih karti su rešili u narednoj seriji svojih GTX 670, 680 i 690 grafičkih karti dodaju malo bonusa. Pa tako ako kupite neku od navedenih EVGA modela dobice besplatno i Primal Carnage igru u kojoj se krljate u multiju sa dinosaurovima i obrnuto. Ovo je praksa odavno, a od skorijih igara koje možete dobiti uz grafičke su Assassin's Creed III i Borderlands 2. Ova ponuda važi globalno pa ako kupujete, obratite pažnju i šta kupujete.



Presuda

UMajkrosoftu su došli do zaključka da prvu Gears of War igru nije igralo 50% igrača koji su kupili i igrali prošlu Gears of War 3 igru. Pa su tako rešili da urade nešto povodom toga i tako će prva tura novog Gears of War: Judgment-a kada izade u martu dolaziti sa poklonom od 20\$ tj. kodom za skidanje te prve igre. Što nekako i lepo od njih kada razmislite sem što skontate da su oni tu prvu igru iz 2006. procenili a 20\$ što je katastrofalno, još kada dodate da istu možete i kupiti na LIVE servisu za te pare. Naravno, vi ćete Judgment platiti standardnu cenu, tu nema frke, samo više računajte na prvi GoW kao poklon igru nego kao nešto što u 2013 košta 20 dolara.



METRO: Last Light??

GameStop je uklonio METRO: Last Light iz svoje ponude jer ne mogu da garantuju da će igra izaći. Sada je najnovija vest da ne samo da su uklonili igru već i nude povrat novca onima koji to žele tj. ako su preoderovali igru. Nadamo se da će igra izaći, pošto ovo ne ide na dobro trenutno.



L4D2 podmladivanje

Volimo Left4Dead 2 svi u redakciji ali ga u poslednje vreme jako slabo igramo. Najveći krivac za to je nedostatak novog sadržaja sa oficijelnog izvora, a neoficijelno nas je mrzelo da skidamo. Srećom! Proradio je oficijelno L4D2 Steam Workshop pa sada više nemamo izgovora da izbegavao milion i jedan mod za igru, na dohvat prstiju. Tamo možete naći sve, od toga da ira L4D2 Minecraft verziju do L4D2 u srednjem veku ili nekoj alternativnoj dimenziji gde je sve roze!

Pa ako želite da osvežite ovaj naslov, pravac - <http://steamcommunity.com/workshop/browse/?appid=550>



Tekken

Augmented Reality igre nisu stigle do nekog OMFG stadijuma već su trenutno na veoma jasnom spoju periferija sa platformom i uglavnom su igre za decu ili ... pa "ostalu decu". Tu mislimo na proboj Skylanders-a koji deluju zabavno i sve to ali nekako ne smatramo potrebnim fizičke delove tih igara (\$\$\$). Dizni je najavio svoju verziju toga, a Namco Bandai se sprema za nešto drugačije. Sigurno znate da se i dalje prave card-games naslovi koji imaju kakvu-takvu prošu u digitalnom svetu igara. E pa, enter Tekken u taj kombo! I tako je Namco Bandai najavio upravo ovo, Tekken Card \ Tournament. Ako vam naslov nije rekao dovoljno, pročitajte ga još jednom. Igra će biti krosplatformska pa ćete tako moći da "prašite" protivnika sa PC dok se on muči na telefonu.

To naravno nije sve! Tu će biti i pravih, fizikih karata za igru koje ćete moći da skenirate kao QR kod i ... itd, itd. Tačan datum sem "ngde kasnije tokom godine" nije dat ali opet – verujemo da će ovo biti zanimljivo jer će igra biti Free 2 Play. Sem naravno fizičkih karata, njih ćete morati da kupujete.

Da nam je neko rekao pre deset godina da će u 2013-oj biti Tekken Card Game, lupil bi mu šamar, a sada ni sami ne znamo šta ćemo, lupaćemo sebi šamare izgleda.



Preko ideje do posla

Andrew Kim, mladi dizajner koji je prošle godine postao popularan na internetu sa svojim hobi projektom u kome je pokušao da pokaže svoju viziju Microsofta za budućnost i sadašnjost, postaće novi član Microsoftove Xbox divizije.

Ovaj student je u svoje slobodno vreme sačinio dokument u kome pokazuje svoje viđenje brendova, logoa i strategija za Microsoft. Nakon toga što je njegov projekat postao popularan u datim krugovima na internetu, kako sam kaže imao je nebrojane ponude mnogih velikih kompanija ali se on na kraju odlučio upravo za Microsoft gde ga čeka posao u Xbox diviziji. Da li je će neka od njegovih ideja biti primenjena na sledeći Xbox? Ostaje nam da vidimo.

Ukoliko ste dizajner, obavezno pogledajte njegov blog. Očigledno je ovo bilo dovoljno da velike kompanije kucaju na njegova vrata, tako da ako imate talenat za dizajn možda vam ova priča Andrew Kim-a bude inspiracija.



Nema više DualShock-a?

Ve je više glasina na internetu koje tvrde kako će Sony napustiti legendarni DualShock kontroler za Playstation 4. Navodno ovakve informacije dolaze iz studija koji radi na još uvek neobjavljenom projektu za PS4 i koji tvrdi kako je do sada Sony eksperimentisao sa jako puno rešenja za kontroler, od kojih mnoga ne potsećaju na tradicionalni DualShock.

Neki od ovih prototipova uključuju i biometric senzore na držaču kontrolera (koje u poslednje vreme sve češće pominju i u Valve-u) kao i naročno neizbežni touch screen. Priča se da sonijevi inženjeri rade na tome da finalna verzija po filozofiji dizajna bude bliska sa PS Vitom.

DualShock dizajn je postao zaštitni znak celog Playstation brenda u poslednjih 16 godina od kada se pojavio za originalni Playstation. Suštinski se nije menjao sa DualShock 2 i DualShock 3 izdanjima, osim dodavanja pojedinih novih feature-a.

Sony naravno u vezi ovih glasina još uvek ne želi da saopšti bilo kakav komentar.



Atari bankrotirao

Atari US je podneo papire za prijavu bankrotiranja prenos i LA Times.

Kako stvari stoje u pitanju je pokušaj da se US ogranak ove kompanije odvoji od prezaduženog Francuskog Atari S.A i da posle bankrota pokuša da nađe novog vlasnika i uspostavi novi biznis model baziran na mobilnim i digitalnim platformama. Kako se navodi u gore pomenutom izveštaju LA Times-a, navodno taj novi Atari ne bi povukao sa sobom dugove koje trenutno nosi cela kompanija. Ako ste zainteresovani za konkretne mehnizame ove pravne zavrzlame onda vam mi više od ovoga nećemo pomoći, pošto mi svakako nismo.

Atari je inače u ogromnim gubitcima poslednjih godina i ona kompanija koju najstariji među vama pamte kao pionira video game industrije odavno ne postoji u tom obliku.

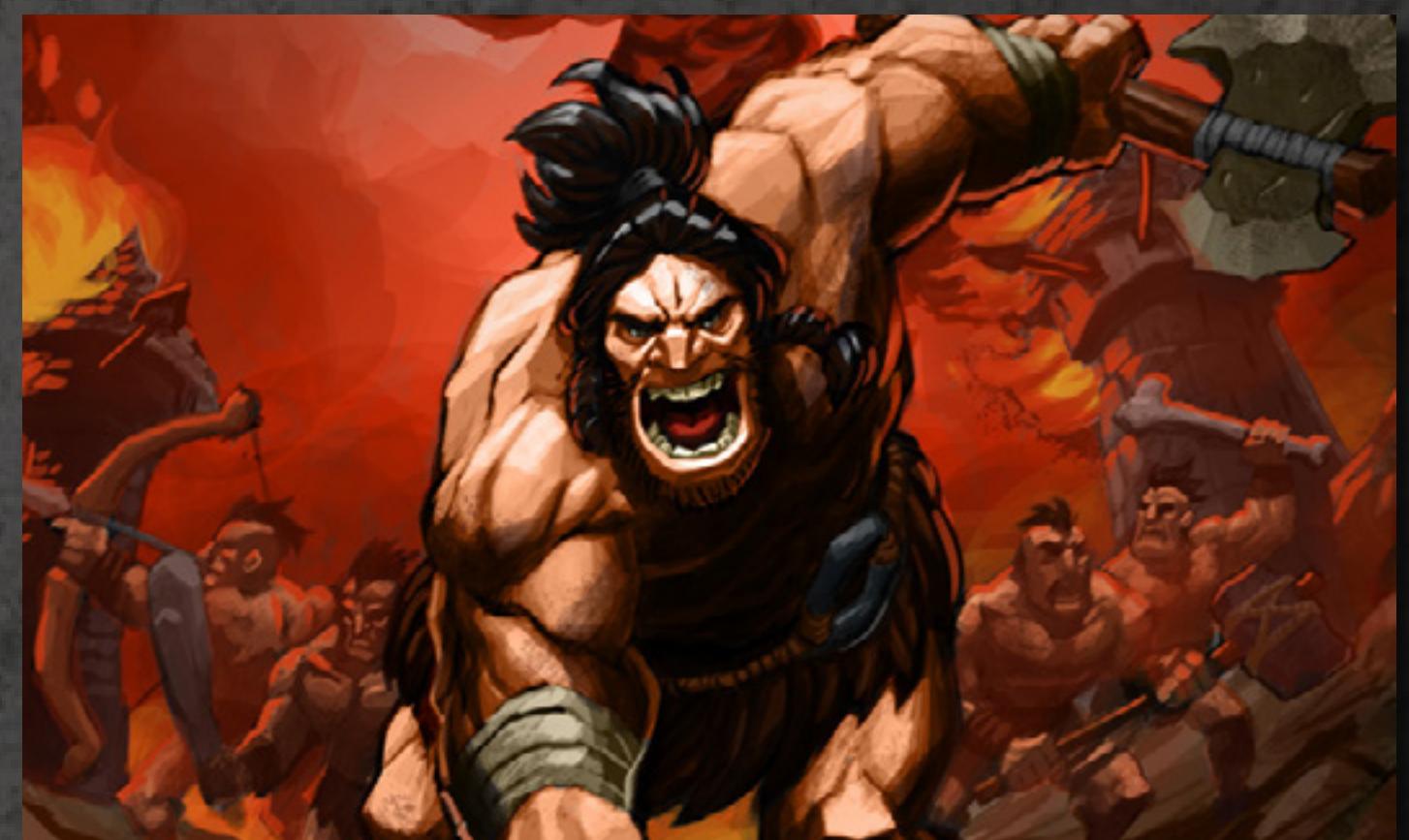
Doduše oni su i dalje vlasnici nekih prilično legendarnih IP-eva tako da gledano iz tog ugla, sudbina ovog današnjeg Ataria može biti relevantan podatak.



Wildman

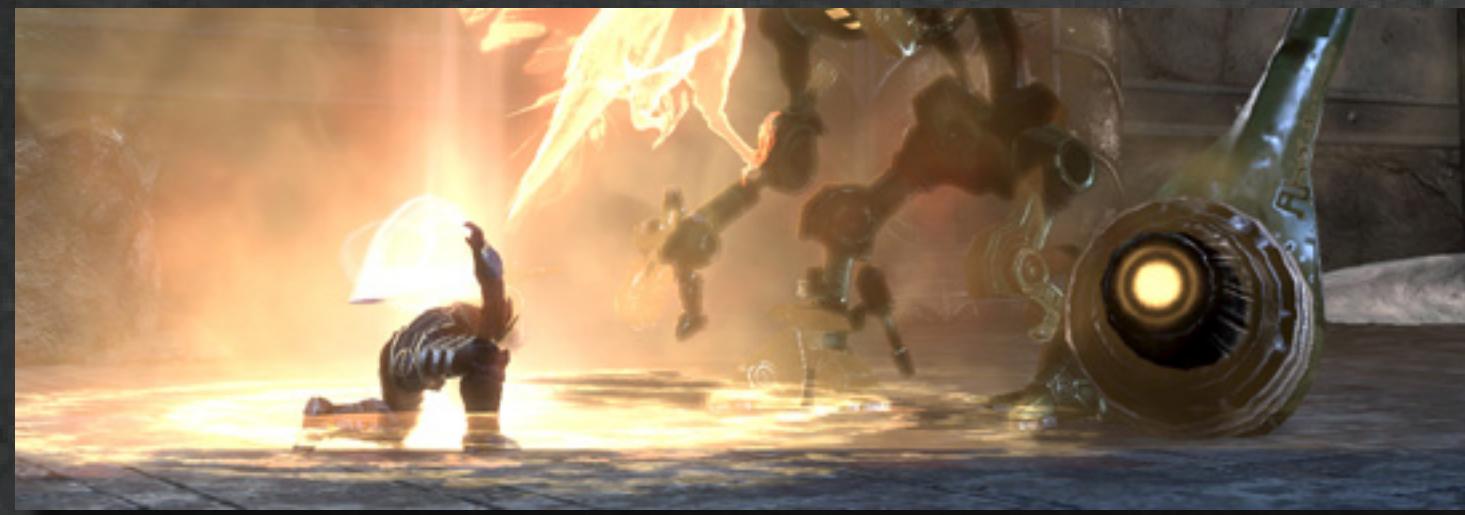
Gas Powered Games, kreatori Dungeon Siege-a i Supreme Commander-a prave novu igru pod imenom Wildman. U pitanju je RPG/RTS simbioza u kojoj vodite jednog lika sa kojim napredujete ali pritom i vašu vojsku, saveznike i povećavate vašu kontrolu nad njima. Doduše to će se najviše primećivati u velikim borbama. Van njih će igra uglavnom podsećati na klasičan RPG naslov sa istraživanjem, kraftingom i slično. Naravno tu su i neki fensi fantazijski elementi pa će vaš glavni lik, uglavnom tokom borbe, moći da se pretvara u razne divlje životinje sa različitim mogućnostima. E sad, caka je što da bi ova igra nastala, potrebna je pomoć od strane donatora na Kickstarteru. Pa ako ste raspoloženi, detaljnije, dosta, dosta detaljnije na samoj strani projekta –<http://www.kickstarter.com/projects/gaspoweredgames/wildman-an-evolutionary-action-rpg?ref=live>

Da premotamo nekoliko dana kasnije i ostvarena suma nije ni blizu tražene, a tu su onda i neki drugi detalji isplivali. Navodno, i ovo su i dalje neproverene informacije do kraja što se tiče obima bar, da su otpustili nekoliko ljudi povodom lošeg starta na kickstarteru pa čak do onoga da su otpustili skoro sve u firmi. Kako glavni i odgovorni Kris Tejlor kaže da u svakom slučaju, Wildman je uspeo da im istroši sav novac koji su imali i bukvalno je cela kompanija na ivici propasti ako ovo ne uspe.



Too Human, too much

Pre nekoliko meseci, Silicon Knights studio je otisao u bankrot i plus ga je dodatno smlavilo suđenje sa EPIC-om. Zaključak tog suđenja je bio da se unište sve kopije igara koje su rađene u Unreal endžinu ili dobra većina Silicon Knights naslova. Pa je tako došao i red na izvršavanje toga i jedna od boljih igara pomenutog studija – Too Human je upravo uklonjena sa XBLA servisa, iako je trejler i reklama i sve u vezi igre i dalje tu, samo je ne možete kupiti. Tužne priče realno.



Steam Guides

Pre nekog vremena je na Steam-u pomenut Steam Guides odeljak, sada to postaje i realnost. Cela ideja polako izlazi iz bete sa preko 1.700 walkthroughova i sličnih detalja i vodiča vezanih za razne igre i njihovo prelaženje. Svaki od tih 1.700 komada je kreiran od strane igrača za druge igrače.

Detaljnije na samom Steam-u - <http://steamcommunity.com/guides>



Skyrim PS3

Ako ste jedan od "srećnika" koji imaju Elder Scrolls V: Skyrim za PlayStation 3, sigurno niste bili toliko najsrećniji što su vas zaobišli svi mogući DLC-evi i modovi za ovaj hit. E pa možete pustiti koju suzu sreće i nade u bolje sutra pošto vas uskoro očekuje prvi Skyrim DLC za PlayStation 3. JEEJ!

I to.. pazite sad... ne jedan! Ne Dva! Nego TRI! U pitanju su Dawnguard, Hearthfire i Dragonborn, a datum tj. period kojem treba da se radujete je predstojeći mesec februar. I ima još, sva tri DLC-a će biti na 50% popusta kada se pojave. Pa tako samo 6-9 meseci kasnije i PS3 vlasnici mogu da se najzad igraju sa novim Skyrim sadržajem.



Din Hol o WarZ-ju

Vec neko vreme možete javno videti znake nezadovoljstva i otvorene prozivke od strane Din Hola, kreatora DayZ-ja ka besramnom klonu istog – The War Z. Sada je to otislo na skroz drugi nivo pošto je Hol napisao poduzi pasus o tome kako je jako besan zbog The War Z-ja i kako ga čak bližnji mešaju upravo sa tom igrom i još par dodatnih boljki. Nevezano za War Z, naveo je kako postoji mogućnost da se standalone DayZ igra pojavi već u aprilu i da će glavna Chernarus mapa doživeti malo poboljšanja o obogaćivanja što se tiče životinja i prostog svega jer mu je mapa generalno delovala malo prazno.

Inače, da citiramo nezadovoljstvo The War Z-jem:

"I am angry about the WarZ. I'm very angry. I'm quite hurt personally because anyone can see how similar the words are, and while the average gamer knows the difference individual people don't. I've had family members/ close friends mistake the difference and confront me about what they believed was unethical behavior they thought I was making. I really don't think anyone can understand just quite how exasperated that can make you feel when you've gambled everything on something, put your whole self and reputation on the line. So it hasn't made my life very pleasant and I disagree entirely with the conduct and how consumers have been treated.

I think the word "scam" is such a loaded word that isn't really relevant in the discussion, much like the word "terrorist" is a very loaded word and very much dependent on point of view."



DoA5 i VITA

Team Ninja se zaista potudio ne bi li što potpunije integrisao PS3 i PS Vita verziju Dead or Alive 5. Ukoliko ste kupili DLC na jednoj od platformi on će vam važiti i za drugu. Save file je takođe moguće share-ovati između dve verzije i progres ćete biti u stanju da nastavite gde god to vama odgovara. Još interesantnije od ovoga je to što nas Team Ninja uverava i u potpuno identično cross-platform multilayer iskustvo koje će glatko raditi u 60 frejmova na obe verzije. Igraču će pored imena karaktera stajati ikonika da li igra na Viti ili PS3.

Ostaje nam da se u sve ovo uverimo i u praksi a u međuvremenu pogledajte verovatno jedan od najgorih trejlera ikada za borilačku igru. Dead or Alive 5 Plus za PS Vitu izlazi u martu 2013.



Fallout TV serija

Dap, "serija".. ne "serijal". Bethesda je podnela zahtev zavodu za patente i trejdmarkove u kojem pominju Fallout i sledeće objašnjenje:

Entertainment services in the nature of an on-going television program set in a post-nuclear apocalyptic world.

Nije nemoguće da samo pokušavaju da zaštite mogućnost serije nekada, a da nemaju trenutno ništa u planu. Mada nikad se ne zna sa tom Bethesdaom.

Baldur's Gate i na Steam-u

Baldur's Gate: Enhanced Edition je oduvek bio drag starijim igračima, a ova nova verzija je super štivo i za nove igrače. Jedinu zamerku koju su imali i stari i novi igrači je što igra nije dostupna na Steam-u. E pa kako je Trent Oster izjavio, to je zahvaljujući lošem ugovoru koji su potpisali sa Atarijem. Opet, igra se nekako pojavila na Steam-u i košta 13.99€ - <http://store.steampowered.com/app/228280>

Kako Oster dalje tvrdi – oni se u Overhaul Games-u trude baš da naprave bolji dil sa Atarijem i trenutno je najveći problem sa Steam ključevima za igrače koji su već kupili igru van Steam servisa. Oni se nadaju da će napsletku sve biti ok, samo treba biti strpljiv. Inače, iako je igra na Steam-u, ne podržava neke blagodeti tog servisa. Pa tako nećete moći da klandsejvujete igru i još neke sitnice ali Overhaul rade i na tome.



Borderlands 2 i level cap

Tri DLC-a kasnije i level cap i dalje nije povećan u novom Borderlandsu 2 od prvih 50 nivoa. Izvršni producent igre – Džejms Lopez je izjavio da će definitivno povećati level cap i to čak podosta pa će igrači imati još dosta da igraju, a da se ne smore. Jedan od glavnih razloga što je to sve potrajalo je što mogu bolje da prate šta igrači rade i kako napreduju preko ačivmenta i time procene kada je najbolje vreme da se taj apdejt izbaci. Lopez navodi da je taj trenutak blizu i da se igrači ne brinu – dobiće i više nego što očekuju.



Disney Infinity

Fore. Fore i fazoni, to se danas prodaje. Pre nekog vremena smo načuli da Dizni planira nešto pod nazivom Disney Infinity. E pa to nešto je potvrđeno i najavljen. Posle dosta kopanja kroz jamu PR prezentacija, klišea i dosta izraza koji ne znače ništa ili pokrivaju manjkavosti, došli smo da zaključka da je u pitanju klon Activisionovih Skylanders-a.

Igra bi trebalo da se pojavi na letu ove godine za XBox 360 i PS3, a naravno i Wii i Wii U za kojim će uslediti i Nintendo 3DS. NEMA PC-ja!!!! Sada ćemo se vratiti na PR izjavu koja glasi: "Disney Infinity introduces a new way to interact with the best of Disney on one game platform, both now and in the future. With this innovative approach to gaming, Disney Infinity will bring to life new characters, stories and environments from The Walt Disney Company over time in a way that will delight fans and gamers alike."

Nekako je sramotno pomenuti inovacije, budućnost i platforme, a da među njima nema PC-ja. No, pošto su Skylanders-i postali pravi hit nad hitovima, očekujemo da će se Dizni opariti i ovde.

APDEJT: Možda smo ipak bili prestrogi prema novoj igri iz Diznija – Disney Infinity. Ipak je igra puna propratnih periferija i igračaka. Naknadno je potvrđeno da će igra navodno izaći i za PC iako to nije zvanično još najavljen. Activision su izjavili da nisu toliko nervozni zbog ovog Skylanders klona već se više ponose što su inpspirisali... mada je to najverovatnije samo sportski PR, a u nekom podrumu Bobi Kotik pridaje narednu žrtvu Luciferu u zamenu za dobru narednu fiskalnu godinu. No kad smo već kod Lucifer-a da se vratimo i na Dizni. Pored tih detalja tu su i cene igre i propratnih delova. Pa će tako starter set koštati nemalih 75\$ u kojem dobijate tri figure. Posebni plejsetovi će koštati dodatnih 35\$, dok će power diskovi biti prodavani po 5\$.

Hm.... možda i nismo bili prestrogi.



NextGen XBox

Procurele su informacije o hardveru novog XBox-a. Naravno MS nije potvrdio ništa ali sve uglavnom deluje kao što je nagađano do sada. No, malo nam je smešno kada razmislimo o svemu ovom i hajpu koji se stvara (ili možda i diže sam od sebe) jer koje god da su specifikacije nije da svi oni koji planiraju da kupe te konzole mogu da urade nešto povodom toga i recimo nadgrade memoriju jer im je ovo malo ili prosto ne kupe konzolu jer misle da nije dovoljno jaka. Opet, korisno da znamo neke detalje da će na primer primati navodno blu ray od 50Gb (a takoše navodno će novi PS koristiti BR od 100GB!!), wi fi i ostale gluposti.

U svakom slučaju, detalji idu ovako:

CPU:

- x64 Architecture
- 8 CPU cores running at 1.6 gigahertz (GHz)
- each CPU thread has its own 32 KB L1 instruction cache and 32 KB L1 data cache
- each module of four CPU cores has a 2 MB L2 cache resulting in a total of 4 MB of L2 cache
- each core has one fully independent hardware thread with no shared execution resources
- each hardware thread can issue two instructions per clock

GPU:

- custom D3D11.1 class 800-MHz graphics processor
- 12 shader cores providing a total of 768 threads
- each thread can perform one scalar multiplication and addition operation (MADD) per clock cycle
- at peak performance, the GPU can effectively issue 1.2 trillion floating-point operations per second
- High-fidelity Natural User Interface (NUI) sensor is always present

Storage and Memory:

- 8 gigabyte (GB) of RAM DDR3 (68 GB/s)
- 32 MB of fast embedded SRAM (ESRAM) (102 GB/s)
- from the GPU's perspective the bandwidths of system memory and ESRAM are parallel providing combined peak bandwidth of 170 GB/sec.
- Hard drive is always present
- 50 GB 6x Blu-ray Disc drive

Networking:

- Gigabit Ethernet
- Wi-Fi and Wi-Fi Direct

Hardware Accelerators:

- Move engines
- Image, video, and audio codecs
- Kinect multichannel echo cancellation (MEC) hardware
- Cryptography engines for encryption and decryption, and hashing

Destiny

Bungie će na GDC-u imati predavanje posvećeno kreiranju novog IP-a i univerzuma za koji sami u opisu prezentacije kažu "a place where the next ten years of great Bungie adventures will unfold".

Destiny je projekat koji je do sada zaista leek-ovan do smrti i za koji znamo sve šta u planu imaju Bungie i Activision za narednih deset godina a da nismo videli ni jedan trejler o igri.

Svaki zvaničan podatak u ovom trenutku će nam dobro doći, pošto nam se čini da je i previše prostora ostavljeno za priču na internetu koja je bazirana isključivo na nezvaničnim i neproverenim informacijama i koja u ovom trenutku možda i šteti ugledu Bungie-a.



SW 1313 i na PS3

PlayStation Germany je na svojoj facebook stranici objavio da će Star Wars 1313 izaći za PS3 u 2013-oj.

Ovo je prilično iznenadenje imajući u vidu da je ovaj naslov predstavljen na prošlogodišnjem E3-u bez nagoveštaja o petencijalnim platformama, što smo svi protumačili kao jasan znak da je u pitanju next-gen naslov za još uvek neotkrivene Microsoft i Sony konzole. To kao i naravno činjenica da ono što smo videli zaista grafički deluje kao nešto što bi moglo da bude nagoveštaj šta da očekujemo od sledeće generacije hardvera.

Ova vest svakako ne znači da Star Wars 1313 neće biti i next-gen. Do sada smo već bili svedoci cross-generation naslova na početku života nove hardverske platforme.

Takođe čekamo zvaničnu potvrdu o platformama sa 1313, imajući u vidu da ovo svakako nije način na koji je PR služba Lucas Arts-a zamislila da objavi ovu vest.



Re-Nintendo

Nintendo planira da ujedini konzolnu i handheld hardversku diviziju u jednu počevši od 16. februara.

Iako smo njihovih napora za saradnju ove dve platforme do sada bili svedoci više puta, ovo je za kompaniju možda i istorijski korak.

To je i prva velika promena u strukturi Nintendo u poslednjih devet godina. Dve divizije će od 16. februara početi da rade kao jedna a osim toga Nintendo je uložio i preko 340 miliona dolara u nova postrojenja u Kyoto, koja bi trebalo da otpočnu sa radom do kraja godine.

U Nintendu se nadaju da će ovo doprineti boljoj integraciji njihova dva ekosistema i manjim troškovima kao posledici objedinjenog R&D-a.

Ovo je takođe i dobar pokazatelj kako kompanija uopšte vidi budućnost posvećenog video game hardvera ali i toga koliko smo u poslednje vreme svedoci velikih promena u industriji kao odgovora na pojavu novih tehnologija.



MS Play

Microsoft pokreće novu inicijativu pod nazivom Microsoft Play. Cilj im je približavanje sopstvenih ekosistema i igranje Xbox naslova na Windows 8 i Windows RT uređajima.

U pitanju su XBLA naslovi i to za početak mali broj njih koji su igrivi uz pomoć touchscreen interfejsa. Igre podržavaju achievement-e i sve je naravno vezano za vaš Xbox Live account od koga Microsoft na sve načine pokušava da napravi vaš jedinstven nalog za sve što oni imaju da ponude a što je vezano za entertainment.

Pitanje koji kvalitet ovo može da donese ostaje otvoreno, imajući u vidu broj naslova koji će moći da funkcionišu bez standardnih stvari vezanih za interakciju u virtuelnom okruženju (pre svega fizičkih dugmića).

A naravno tu je i suštinsko pitanje koje se tiče zatvaranje PC-a kao platforme i suočenje Windows PC gejminga na ovo, umesto kao do sada najotvorenijeg i najsveobuhvatnijeg ekosistema.

Evo official sajta: <http://playxbla.com/windows8>



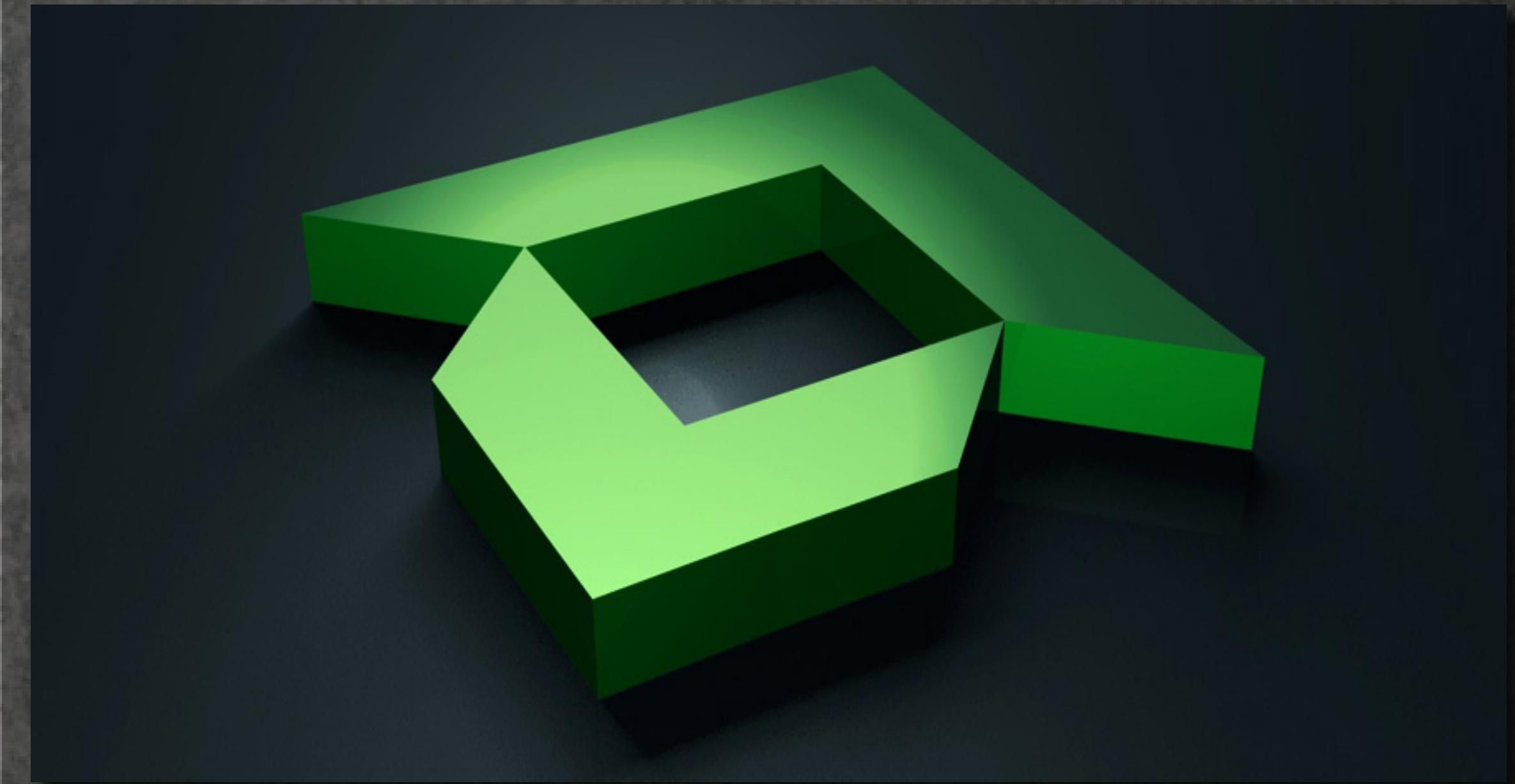
AMD problemi

Četiri bivša zaposlena u AMD-u su optužena za industrijsku špijunažu i tu se pominje da su ukrali hiljade poverljivih dokumenata koje su preneli sa sobom u Nvidia-u u koju su inače i prešli da rade.

U pitanju su Robert Feldstajn, Manu Desai, Nikolas Kočuk i Ričard Hejgen. Robert Feldstajn je ključni čovek koji je ugurao ATI, a sada AMD grafike u konzole današnjice, a i next gen dilova kao što su novi "Durango" XBox i PS4 "Orbis", i naravno – Wii U. Navodno je Feldstajn preneo osetljiva dokumenta koja se tiču razvoja novih tehnologija i ostalih tajni zanata, a ostali optuženi su isto onda to nastavili u narednih 6 meseci po odlasku Feldstajna.

U AMD-u tvrde da imaju forenzičke dokaze da je preko 10 hiljada fajlova ukradeno i optužuju Feldstajna i Hejgena da su vrbovali Kočuka i Desaia u cilju krađe dokumanata, a da su takođe pokušali onda isto da urade i sa još nekim zaposlenima.

AMD se nada da će dobiti svoje ukradene podatke, a protiv četvorice optuženih je dobijena zabrana prilaska. Interesantno da AMD u celom slučaju nije uopšte pomenuo svog najvećeg konkurenta – NVidia-u.



Plaćeni opisi i slične „zanimljivosti“

Pre svega da se ogradim – nisam „revoltiran“ niti jednim događajem, nije mi neko „stao na žulj“, nemam nikakve „specijalne namere“ već sam u prići sa kolegama iz gaming sfere došao do zaključka da je jako malo ljudi sa strane upućeno u to šta se događa u igračkoj industriji i to mahom mislim na svetskom nivou. Nekako, kao da su ljudi igre stavili u koš „neobaveznih“ stvari i kao da ne mogu da pojme da u industriji koja prati holivudsku svakako funkcioniše mašinerija zvana „PR“ i ona druga zvana „para vrti“, i da su sveprisutne „pogodnosti“ za izdavače koje iz tih mašinerija proizilaze.

Neretko ćete videti da se ljudi prilikom kupovine igara vode tekstovima i ocenama kolega sa velikih svetskih sajtova ili iz velikih svetskih magazina i slepo verujući tome (a opet u nedostatku demoa igara) izdvajaju više desetina evra samo da bi na kraju bili razočarani. Sve to zbog toga što su opisi u svetskim medijima odavno prestali da budu objektivni i postali predmet „trgovine“ sa izdavačima i time koliko će novca dati na oglašavanje na nekom mediju ili pak uplatiti pokoju svotu „ispod žita“. S vremenom na vreme se raskrinka događaj tog tipa i izbjije velika „frka“ oko „nameštenog opisa“ ali ne samo da se sve to vremenom zaboravi, već se i ignoriše činjenica da je to samo jedan od desetina slučajeva sličnog tipa samo u toku tog jednog kratkog perioda ili te jedne specifične video igre kojoj treba „pomoći“ i „guranje“. Ništa se bolje ne može proći ni sa stavom da se kao mišljenje uzima ocena sa Metacriticu i drugih sajtova koji vrše merenje ocena neke igre kroz više medija, jer se i tamo kao „ponder“ uzimaju ocene sa kojekakvih prezentacija, portala, blogova

i magazina, među kojima su i manji „igrači“, pogodniji za „padanje pod uticaj“ izdavača i njihovih „zelembača“. Jedino kada zaista možete biti sigurni da je igra kvalitetna jeste kada dolazi iz proverenog dizajnerskog studija ili kada je ocena neverovatno visoka i napravljena uz „saglasje“ većine dominantnih medija. Sve one situacije kada se ocena vrti od 80 do 90 uzmite sa „prstohvatom soli“.

Mi srećom u Srbiji nemamo toliko problema u tom smislu, iz više razloga. Pre svega, piraterija je i dalje na zavidnom nivou pa ljudi mogu da skinu igru i isprobaju je i sami donesu sud. Događa se da to urade i pre nego što se pojavi opis, jer domaći mediji najčešće nemaju dostupnost igri pre nego što se pojavi u prodaji, što je akomoditet kolega iz sveta. Takođe, sve je veći procenat onih koji, kada im se piratska verzija igre dopadne, istu zapravo i kupe. Druga stvar, isuviše smo malo tržište da bismo bili interesantni velikim izdavačima, što se prenosi na lokalne distributere koji, svako iz svojih razloga, niti mogu niti žele da utiču na objave u finansijskom smislu. Naravno, ima i tu podmazivanja, kojekakvih poklončića i slično, pa se događa da opis bude nešto povoljniji za igru nego što bi bio u startu, ali su ti primeri svakako ređi nego oni na svetskom nivou.

Možda će nekima ovaj kratki osvrt na PR biti otkrivanje tople vode, ali će za one druge, koji nikada nisu razmišljali na ovaj način, biti interesantno „forsiranje na razmišljanje“ o tome da se sledeći put zamisle kada ocene svetskih medija o video igrama uzimaju „zdravo za gotovo“.



BioShock zahtevi

Taman je pravi trenutak da čekirate da li vaš komp može da potera novi BioShock kada se pojavi tamo negde za mesec, dva, možda tri... ko će znati.

MINIMUM

OS: Windows Vista Service Pack 2 32-bit

Processor: Intel Core 2 DUO 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.7 GHz

Memory: 2 GB

Hard Drive: 20 GB free

Video Card: DirectX10 Compatible ATI Radeon HD 3870 /

NVIDIA 8800 GT / Intel HD 3000 Integrated Graphics

Video Card Memory: 512 MB

Sound Card: DirectX Compatible

PREPORUČENO

OS: Windows 7 Service Pack 1 64-bit

Processor: Quad Core Processor

Memory: 4 GB

Hard Drive: 30 GB free

Video Card: DirectX11 Compatible, AMD Radeon HD 6950 /

NVIDIA GeForce GTX 560

Video Card Memory: 1024 MB

Sound Card: DirectX Compatible



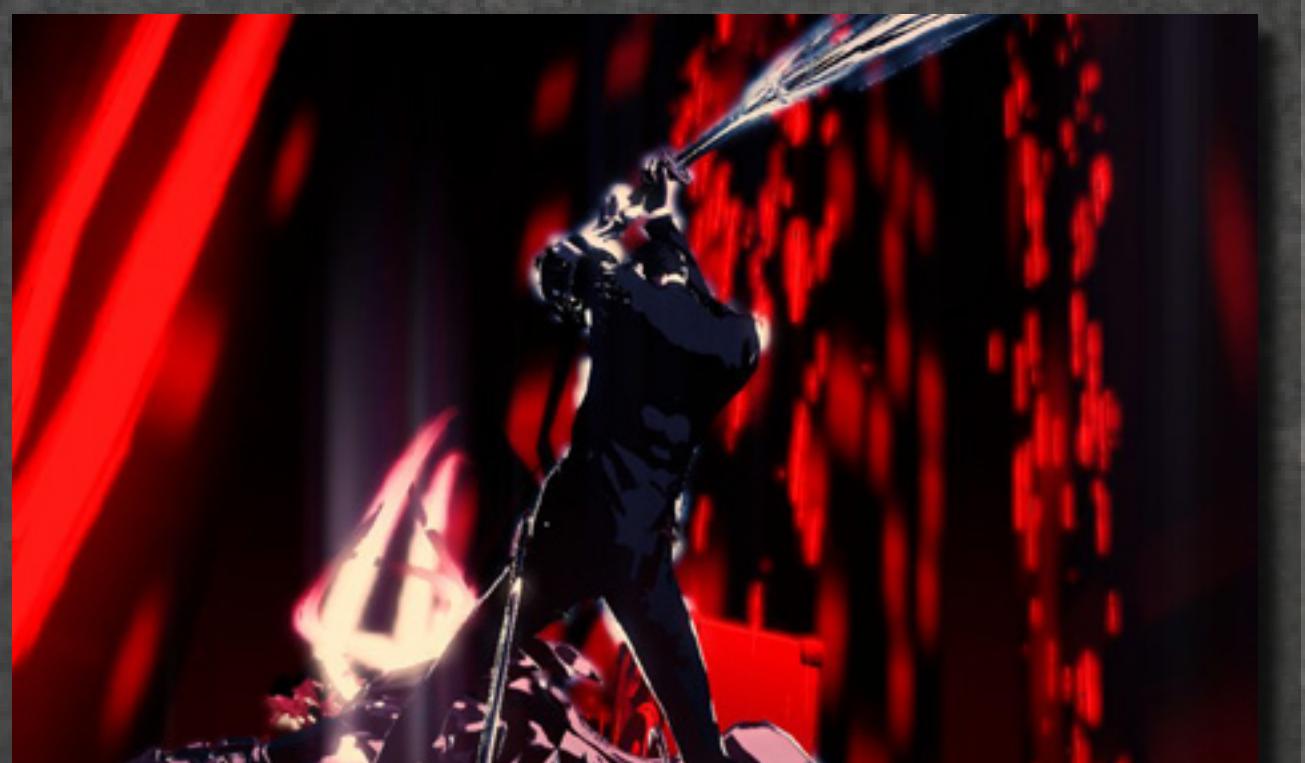
Killer is Dead

Stižu nam vesti o novom naslovu na kome radi Suda51 – Killer is Dead.

Kako je objavljeno u ovonedeljnem Famitsu magazinu, rad na ovom projektu traje već duže vreme. U pitanju je kao što bi i očekivali od Sude51 igra koja je konceptualno vrlo blizu dosadašnjim njegovim radovima. Dakle nasilje, stilizovan izgled, priča u kojoj ste vi u ulozi assassin-a u nekom više nego zaksplikovanom i bizarnom okruženju. Vrlo blisko sa No More Heroes ili Killer 7, iako on ističe da nije u pitanju nastavak ni na jedan od ovih fiktivnih univerzuma.

Gameplay će izgleda biti combat based iz trećeg lica. Vizuelni stil takođe vrlo karakterističan za Sudu51, s tim što je ovoga puta u odnosu na No More Heroes u pitanju igra koja je grafički iz jedne generacije ispred, na šta se on ponosi i šta ističe kao značajnu razliku u odnosu na njegove ranije radove (iako znamo da je već imao iskustava sa ovom generacijom sa Shadows of the Damned i Lollipop Chainsaw).

Igra izlazi ovog leta u Japanu, PS3, X360. Za zapadno tržište još nema vesti ali se nadamo da neće biti puno kasnije.



Pay to Gay

Ne zezamo se, to je fora, to je naziv za potez koji je BioWare napravio upravo. Iako se BioWare kao zlatna koka EA studio da bude neutralan po pitanjima vera, seksualnosti, itd. – ovaj put se nisu proslavili. Većina vas koja je igrala Mass Effect 3 je upoznata sa raznim romantičnim izborima koje možete napraviti u igri, a u BioWare-u kažu da su igrači to tražili. Ok, bilo je interesantno ali zato kako su izhendlovali svoj od skora F2P MMO – Star Wars: The Old Republic je totalno kapitalistički i nekul.

Igrači su tražili i tu da možete da se mivate sa istim polom i BioWare je pružio.... to, u vidu odvojene planete za homoseksualne likove u igri. Planeta Makeb će uskoro postati jedino mesto u igri na kojem će igrači moći da se upuste u homoseksualne romanse. No, to nije toliko uvredljiv deo kao što je onaj što sledi – ali za pare. Pristup Makebu će imati samo igrači koji se iskeširaju za DLC pod imenom The Rise of the Hutt Cartel.

Odličan PR ljudi iz BioWare-a. Šta je sledeće? Crni igrači će se levelovati do 30-og nivoa, pa će morati da plate (ili neko bolje poređenje, smislite sami)?



AC film napreduje

Assassin's Creed film je dobio scenaristu. U pitanju je Michael Lesslie.

O njemu kao scenaristi verovatno ne znate ništa, što je i sasvim logično imajući u vidu da do sada nije imao iskustva sa filmskom produkcijom osim u formi kratkog filma. On je kako čujemo više poznat u pozorišnim krugovima u Britaniji, u vezi kojih je naš sajt verovatno poslednje mesto na kome bi trebalo da budete, tako da ćemo se mi ovom prilikom zadržati na onome što smo čuli.

Ubisoft je inače osnovao filmski ogranak kompanije - Ubisoft Motion Pictures koji sa holivudskim studiom New Regency radi na ovom projektu.

Glavnu ulogu u filmu će tumačiti Michael Fassbender a film bi trebalo da doživi premijeru novembra 2014, što je prilično kratak rok za ovaj projekat imajući u vidu da je tek sada objavljen režiser.



Batman i malo preko

Warner Bros. je registrovao prilično velik broj internet domena koji u sebi sadrže Arkham kao pojam. Ovo je svakako indikativno da žele da nastave sa ekspanzijom Arkham univerzuma ali naravno naš predlog je da ipak sačekate pre nego što se ukrcate na hype voz. Sve bi trebalo uzeti sa velikom dozom rezerve, ipak su ovo samo internet domeni, bar za sada.

Evo kompletne liste registrovanih domena:

arkhamuniverse.com (Arkham Universe)
 batmanarkhamuniverse.com (Batman Arkham Universe)
 batmanarkhamarises.com (Batman Arkham Arises)
 batmanarkhambegins.com (Batman Arkham Begins)
 batmanarkhmdarkknight.com (Batman Arkham Dark Knight)
 batmanarkhamknight.com (Batman Arkham Knight)
 batmanarkhamlegend.com (Batman Arkham Legend)
 batmanarkhamlegends.com (Batman Arkham Legends)
 batmanarkhamnight.com (Batman Arkham Night)
 batmanarkhamorigins.com (Batman Arkham Origins)
 batmanarkhamstories.com (Batman Arkham Stories)
 darkknightarkham.com (Dark Knight Arkham)
 dcarkhamuniverse.com (DC Arkham Universe)
 dcarkhamverse.com (DC Arkhamverse)
 thearkhamuniverse.com (The Arkham Universe)



Next Gen 400\$?

Analitičar po imenu Kolin Sebastijan je na osnovu raznih prezentacija, sastančenja i govora na ovogodišnjem CES-u došao do zaključka da će naredna generacija konzola, kada se pojavi koštati oko 400\$ na dan izlaska. Predviđanje se odnosi i na next gen PlayStation i XBox.

Sa tim što je čovek takođe predvideo da će XBox izaći krajem ove godine, u novembru već! Dok će PlayStation izaći blizu ali malo kasnije posle XBox zbog navodnih problema u proizvodnji.

Interesantno predviđanje mada ni malo iznenađujuće kada razmislimo da će obe konzole najverovatnije doživeti zvaničnu potvrdu i otkrivanje na ovogodišnjem E3 sajmu.



Autor: Dmitar Đ. Aksentijević

NINTENDO WII U

Nepotrebni trošak

Kod Nintenda nikad ne znate šta im se mota po glavama, tamo pri korporativnom vrhu. I dalje nismo sigurni da li je izlaz Wii U ciljan prosto kao "nova konzola" iz Nintenda ili je njihov plan više bio usmeren ka tome da ubodu taman na zalasku sadašnje generacije i pokupe pare u tom prelaznom jazu između trenutne i next gen serije Microsoft i SONY konzola. Opet, možda mi očekujemo previše od Nintenda i ovo jeste njihova next gen konzola samo ovaj put ne izgleda toliko baš osvežavajuće kao što je bio prvi Wii, uprkos tačskrinu koji je sada krasí absolutno svaku površinu raznih gedžeta u poslednjih godinu dana.

... Wii U je prvenstveno jedna vežba u konzumerskoj filozofiji...

Wii U je intersantan ne zbog igara niti zbog tih sitnih noviteta koje sa sobom donosi, a da su tehničke prirode. Ne, Wii U je prvenstveno jedna vežba u konzumerskoj filozofiji, konzolama uopšte pa tek je onda zanimljiv kao naprava. Upravo zato ne što ne vredi raspravljati o njegovom procesoru koji je kada pogledate veoma nezavidni tri core iz IBM-a na kljakavih 1.24Ghz ili grafici iz AMD-a na 550MHz koja jeste nova ali je u rangu XBox-ove od pre nekoliko godina.. mnogo godina. Čak, Wii U sam po sebi i kada pogledate te specifikacije i pogledate onda cenu od 300+ evra, nije vam jasan kao proizvod. Vidite da realno za velike pare dobijate staru stvar u novom pakovanju sa par aktuelnih fora i fazona. I upravo tu prestaje razmišljanje o Wii U kao konzoli, tehničkom predmetu i pitate se o tome čemu sve to? Pa onda dodete i do toga da se upitate čemu uopšte sve te konzole i kada će se sve to prelomiti pa će konzola, koja jeste inače PC samo u brendiranom pakovanju i kućištu, početi da se reklamira kao konzola koja može da se kustomizira itd.!? Ironično tada konzola postaje pc sa kudikamo zatvorenim sistemom ili nešto slično, zavisno od proizvođača. Evo već je OUYA konzolica iza ugla kao i plejada tzv. Steam Bokseva od raznih proizvođača.

Prepakivanje i presipanje iz šupljeg u prazno. No, ovo je tekst o Wii U-u (??) i malo i njime konkretno da se pozabavimo. Kao što ste videli, procesor i grafika su manje više na nivou trenutne generacije konzola tj. Xbox 360 i PS3. Ostali detalji nisu ni malo ohrabrujući takođe. Tu mislimo konkretno na one najbitnije svakom ko planira da kupi ovu konzolu. Kao i prethodni Wii, Wii U se ne može podići prostorom tj. internom memorijom. Najbazičnija verzija konzole ima bednih 8GB koji će vam otici manje više u startu i prvom velikom apdejtu od par gigabajta. Ako se odlučite za skuplju deluks varijantu, tu ćete imati na raspolaganju vrhunskih 32GB!!! Drugim rečima, da instalirate jednu ljudsku igru i to je to. Tako da je Wii U konzola diskova i eksternih hard diskova ako planirate da čuvate skinute igre. Jedina planirana revizija svega je što od marta nećete morati da

aploudujete firmver konzole sa nekoliko gigabajta već će naredna tura dolaziti sa novom verzijom.

Uz bazičnu verziju konzole ne stiže igra...

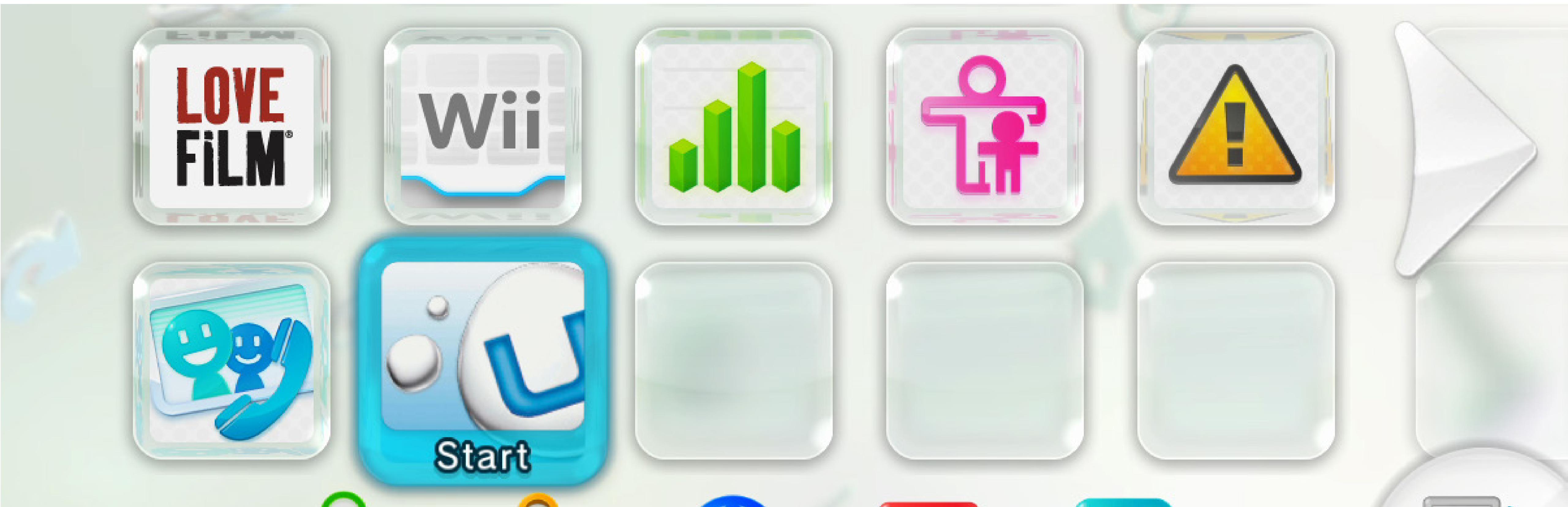
Grafika i kako rade same igre je kranje očekivano i manje više isto kao i na XBoxu i PS3, tako da ne očekujte neku ludnicu. Jedina u stvari promena u ovom segmentu je što sada i Nintendo ima konzolu koja može da tera "normalne" igre u HD rezoluciji i uopšte da ih prosto tera. Pa ako ste kojim čudom imali želju da igrate Mass Effect 3 ali nemate ni PS3 ni Xbox 360, iz nekog nama i dalje nepoznatog razloga – možete to da uradite na Wii U. Uz bazičnu verziju konzole ne stiže igra, a na preostalih par gigabajta i nećete

uspeti da skinete nešto značajno. Zato za 50ak € više možete uzeti 32GBitnu verziju koja dolazi sa Nintendo Land diskom, koji je bandlovana igra sa konzolom kao što je nekad bio Wii Sports.

Sada da se dotaknemo tog možda najbitnijeg dela konzole – bežičnog tačskrin kontrolera. Taj kontroler upravo čini nekih 50% cene same konzole. Da se čovek zapita što nisu izbacili samo njega kao dodatak standarnom Wiju? Mada niko ne bi dao pare na to da bi igralo Mario Galaxy, pa su izgleda morali da dodaju i noviju konzolu uz kontroler. Sam kontroler je hibrid klasičnog kontrolera sa stikovima i dugmićima i tačpeda od 6.2 inča koji se nalazi na sredini. Uz njega možete koristiti i stare Wiimote kontrolere ali je preporučljivo da imate Motion Plus verziju da bi izvukli najviše iz Wii U igara.

... Wii U kontroler ima eksluzivan Wii U kabl i punjač.

Sam tačskrin je jako koristan, a opet je nekako i glup. Zašto? Pa dobar jer u nekim igrama ceo meni, inventar i neke delove HUD-a imate na njemu, dok vam je ekran, onaj glavni sa igrom, slobodan za sliku iz igre sa što manje HUD smeća. Opet, mač sa dve oštice je to jer morate da skidate oči sa ekrana i možda čak pomerite glavu da bi gledali u ekran na kontroleru kada vam zatreba neki info koji se nalazi na njemu. To stvarno zvuči kao first world problem ali pokušajte da igrate neku igru tako par sati pa nam se slobodno javite sa utiscima.



Wii U Details

Wii U™ GamePad

Removing the traditional barriers between games, players and the TV by creating a second window into the video game world.



- IBM Power-based multi-core processor. AMD Radeon-based High Definition GPU
- Wii U uses an internal flash memory. It also supports SD Memory Cards and external USB hard drives.
- Video Output supports 1080p, 1080i, 720p, 480p and 480i. Compatible cables include HDMI, Wii D-Terminal, Wii Component Video, Wii RGB, Wii S-Video Stereo AV and Wii AV.
- Wii U is capable of supporting up to four Wii Remote (or Wii Remote Plus) controllers, or Wii U PRO Controllers, as well as Wii accessories such as the Nunchuk, Classic Controller and Wii Balance Board.

Nažalost, još jedan problem je sa baterijom kontrolera koja traje u najboljem slučaju 4-5 sati. Ali – U NAJBOLJEM!! SLUČAJU!! Što bi bilo ok da je kabl za punjenje i ceo proces lak i jeftin ali ne, Wii U kontroler ima eksluzivan Wii U kabl i punjač. Srećom, braća kinezi su već smontirali neko 3rd party rešenje, pa ako vas to mori, malo se bacite u internet pretragu.

... igrate na TV, morate u WC! Eto rešenja....

Sama konzola poseduje USB 2 ulaze, slotove za SD karticu i naravno ulaz za Wii i Wii U diskove. Opet, nažalost ne možete gledati DVD-jeve i BluRay. Zašto? Ne znamo, Nintendo tvrdi i želi da Wii U bude naš i vaš medijski centar ali za sada ne vidimo baš neke naznake za to sem ako ste spremni da potrošite tonu i tonu para na sve plaćene onlajn servise koje Wii U nudi.

Nego da se vratimo na kontroler, on je i najbitniji u celoj stvari jer je konzola realno samo poboljšani Wii. Pored ekrana i standardnih tastera tu je i kamera koja gleda u vas, a tu je i NFC čip ako je to vaš fazon. Neke igre možete čak igrati bez TV-a, van sobe i na samom kontroleru i njegovom ekranu. E to je super na primer, igrate na TV, morate u WC! Eto rešenja.... sem ako vam ne rikne konekcija sa konzolom ako vam je WC daleko i imate mnogo zidova između. Onda kao da nemate tu mogućnost. Mada kad radi, jako je zabavno. Sam ekran nije toliko loš koliko se priča ali nije ni najbolji mada radi posao. Lep je detalj, donekle, što Wii U podržava i stare Wii kontrolere, pogotovo što u Wii U pakovanju dobijate samo jedan tačskrin kontroler jer i nema igara koje trenutno podržavaju dva. A tu je i Nintendov klon XBox 360 kontrolera – Wii U Pro kontroler za one koji su navikli na taj način kontrole. Nažalost, kada i ako dodu te igre za dva igrača koje podržavaju dva Wii U tačskrina, računajte da ćete morati da puknete dodatnih 150€ na dodatni kontroler. Eventualno ako bude nekog bandla ili popusta, možda to padne i na 100€ ali u svakom slučaju nije malo. Mada stručnjaci i ekonomisti predviđaju da će Wii U i sve to morati kako da pojedini i to brzo ako Nintendo želi da

ostvari profit. Za sada iako su prodali milion konzola širom sveta, uglavnom u SAD - nisu ostvarili profit, a konzola je realno skupa i prodala se samo zahvaljujući jaaaakom hajpu i marketingu i naravno – božićnim praznicima.

Šta je Nintendo htelo da postigne sa Wii U-om?

Mi i dalje gustiramo ali u ovom trenutku i dalje ne možemo da preporučimo kupovinu prosečnom korisniku sa prosečnom platom i primanjima. Ima dosta detalja koje još nismo izvalili ali u suštini gledano – Wii U je kvalitetna konzola i ima igara i možete da se zabavite. Loša strana je što većina ostalih stvari u vezi nje nisu baš razvijene, kao na primer Wii U socijalna mreža. Tu dolazimo do onoga sa početka da se u vezi Wii U-a ne može iskreno raspravljati samo sa tehničkog staništa već moramo i sa praktičnog i finansijskog i naravno malo filozofskog.

Šta je Nintendo htelo da postigne sa Wii U-om?

Najverovatnije ono što smo već rekli, da zaradi pare u prelaznom periodu ali time dolazimo do milion činjenica i poluteorija o kojim bi mogli da raspravljamo u nedogled i na milion strana. Tako da ćemo kratko sumirati: da, kvalitetan je Wii U, ima interesantne igre (ZombiU), ima intersantan kontroler. Nažalost, ne opravdava cenu dobro, nije ništa neviđeno i ništa toliko novo. Sasvim je realno da će Microsoft u narednoj generaciji XBoxeva napraviti neki kvalitetniji krossover konzole/Win8/WinMobile da se to sve može koristiti kao jedno. PS3 već može da se domundava sa PS Vitom, a eto, sad je Nintendo sa sveukupnim rešenjem "kao" tu.

Ako imate para, samo napred, a ako nemate para ili imate ograničeno, ne možemo da preporučimo da kupite Wii U još uvek, bar dok ne padne cena deluks varijante za nekih 50-100€, a i tada će možda biti skupo u odnosu na alternative.

Vršimo servisiranje i Flashovanje RGH / JTAG Xbox360 i PS3

Sređujemo RROD na Xbox 360

Čipujemo i softmodujemo Nintendo Wii

Čipujemo Nintendo GameCube

Flashujemo Sony PSP



KONZOLA.RS | XBOX 360 | WII | DS | PSP | PSP2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs

Autor: Nenad Dimitrijević

KO JE TO “GEJMER”?

... Šta je to “gejming”?

Gejmer je ljudsko biće koje igra video igre. Eh, kada bi stvari bile tako jednostavne.

Sve počinje jednim, naizgled naivnim, razmišljanjem o tome kako su nekada igre bile mnogo bolje nego danas iako su grafički u svakom pogledu inferiornije. Kako je to moguće, upitah se jednog dana dok sam išao ulicom? Da li to znači da nisam gejmer? Moguće, a opet, moguće je da postoji više kategorija gejmera, međutim to ne rešava moj problem. Zašto velike produkcijske kuće izbacuju smeće koje nazivaju video igrama?

Moramo se složiti oko nekih početnih tačaka, a jedna od njih je objektivna, iako je tehnologija napredovala do tačke da imamo skoro realističnu grafiku ili predele koji su nadrealni a izgledaju kao stvarni, gde je mimika likova bliska savršenstvu i gde poznati glumci daju glasove, a poznati izvođači i muzičari pevaju i prave muziku, sadržaj igara je truo, repetativan, nedovoljno izazovan i, treba to reći, kretenski. U poslednje dve-tri godine su se pojavile male programerske kuće koje, sada zrele ljude, vraćaju u detinjstvo novim, fenomenalnim, oldskul igramama, ali to nije dovoljno. Zašto nije dovoljno? Zato što se posle odigrane jedne nove old skul igre često setimo neke stare/prave oldskul igre i onda nju obrnemo po ko zna koji put. Imamo i igre koje možemo igrati samo onlajn sa drugim

igračima. Direktno ili indirektno, povezivanje ljudi preko mreže je odlično (ljudi se druže i spajaju se prijateljstva koja ne poznaju granice) i poražavajuće (ljudi se odvajaju od realnosti) istovremeno tako da ćemo diskusiju o tome ostaviti za neki drugi put.

Da se vratimo na temu. Dosta je bilo kuknave o dobrom starijim vremenima, ionako rešenje ne znam, jedino što primećujem je da igram sve manje i manje igara, ne zato što ne mogu, nego zato što su ove nove loše (da prostite, sranje). Postoje razni tipovi gejmera i evo kako sam ih ja raspodelio.

Recimo u Južnoj Koreji je igranje video igara zvaničan sport i poznati igrači imaju svoje horde fanova.

Profi gejmeri

Profi gejmer je ljudsko biće koje igra video igre i od toga zarađuje za život. Kao i svaki drugi posao i igranje video igara je postalo radno mesto. Zašto da ne. Tržište pruža te mogućnosti i logično je da se pojave zaposleni što samostalno, što u okviru nekih manjih ili većih sistema. Ozbiljan novac je u pitanju. Recimo u Južnoj Koreji je igranje video igara zvaničan sport i poznati igrači imaju svoje horde

FALLOUT 2

Igra neograničenih mogućnosti, vanrednog humora i vrhunske atmosfere. Svaka vaša odluka će uticati na blisku ili dalju budućnost. FO2 možete završiti kroz pola sata ili igrati jednu partiju neograničeno ili, kao većina nas, igrati svaki put na drugačiji način. Nijedna igra nikada nije bila ovako inteligentno napisana. Igra će ove godine da napuni petnaest godina.



fanova. Sve u svemu profi gejmeri su dosadni, kao i svi profesionalci, samo pričaju o poslu, o tome kako da zarade pare, kako da pobede svog najvećeg rivala i slično. Realno, koga zbole.

Uzroci i motivi su nebitni, ali ono što je bitno je njihov uticaj na sebe i okolinu i na industriju koji je sigurno nemerljiv.

Gejmeri zavisnici

Gejmer zavisnik je ljudsko biće koje igra video igre nerazumno mnogo i zbog toga ima psiho-fizičke i materijalne posledice. Mnogo se diskutuje o tome da li igrice stvaraju

zavisnost. Ne vidim zašto se polemika vodi oko toga jer je jasno kao dan da je to tačno. Naravno da zavisnik nikada neće priznati da je zavisnik ili će sav ponosan reći “Pa šta!” Gejmeri zavisnici ceo dan igraju svoju omiljenu igru ili više njih. Uzroci i motivi su nebitni, ali ono što je bitno je njihov uticaj na sebe i okolinu i na industriju koji je sigurno nemerljiv. U menadžmentu se oni zovu “lojalni kupci”, a mi, ja, prosti ljudi, to zovemo bolestima zavisnosti ili bolesnicima. Svakako nikoga ne mogu da uvredim jer ko bi priznao da je zavisnik? Dakle, ovi ljudi nikako ne mogu biti gejmeri, jer za njih sadržaj ne predstavlja ništa, samo besomučno ponavljanje i kliktanje. Najveći problem iz perspektive video igara je što gejmeri zavisnici suštinski podrivaju gejming tako što ih industrija koristi za mužu i muze ih do smrti. A mrtva krava nije dobra ni za koga.

"Mobilni" gejmeri

Ovo "mobilni" je pod znacima navoda jer tu mislim i na Facebook aplikacije isto kao i na igre koje se igraju na tabletima ili mobilnim telefonima. "Mobilni" gejmer je ljudsko biće koje igra video igre preko nestandardnih uređaja za video igre (standarni gejming uređaji su PC i gejming konzole).

Problem nije toliko u tome kakav je uređaj za iganje nego kakvog tipa su igre na nestandardnim uređajima.

Problem nije toliko u tome kakav je uređaj za iganje nego kakvog tipa su igre na nestandardnim uređajima. Jednom rečju, loše. Dizajnirane su tako da korisnik (ne gejmer) vidi što više reklama i/ili kupi što više in-game predmeta i da u pravilnim vremenskim razmacima, konstantno tokom dana, "igra igru". To zaista i nisu gejmeri ili bar nisu dok igraju igre tog tipa, jer ne samo što su igre zatupljujuće i služe isključivo i samo ubijanju vremena (pre svega za zaposlene), nego nemaju nikakav sadržaj koji je smislen. Postoje izuzeci, razume se, ali oni su nastali iz poriva tvoraca da naprave video igru, a ne advertajzing model koji poboljšava prodaju, što ne znači da se takvih modela nema. Deviza je sledeća – ako je moja igra besplatna onda mogu da ti serviram sve šta želim jer si to potvrdio štikliranjem nule.

Gejmeri slobode

Gejmer slobode je ljudsko biće koje igra video igre umreno, raznovrsno i pametno. To je oldskul igač ne po broju godina nego po duhu. On ili ona igraju video igru da bi u njoj uživali isto kao što neko uživa da ode na basket ili u bi-

Igranje je hobi, aktivnost kojoj se posvećujemo tek pošto smo ispunili egzistencijalne aktivnosti.

HALF-LIFE

Igra koja je suštinski napravila žanr i posle koje nikada nije napravljen bolji FPS (osim u tehničkom smislu), niti je koncept FPS-a napredovao (jako se pojavilo nekoliko igara dostažnih HL-a). Svi znaju ko je Gordon Friman. Igra će ove godine da napuni petnaest godina.



CAESAR III

Igra građenja grada sa primesama RTS-a posle koje gotovo ništa novo nije napravljeno (izuzimajući Sim City franšizu) i koja je u potpunosti uobičila žanr. U igri je sve povezano i ozbiljan ekonomski model stoji u pozadini. Sve ostale igre su kopija ove. Igra će ove godine da napuni petnaest godina.



... PROŠLOST

1996. godina - http://en.wikipedia.org/wiki/Category:1996_video_games
 1998. godina - http://en.wikipedia.org/wiki/Category:1998_video_games

Pročešljajte godine i videćete eksponencijalni pad u kvalitetu igara posle 2000. godine. Iako svaka godina pruži po nešto kvalitetno, kriterijumi su nam toliko opali da bismo takve igre pre deset, petnaest godina obrisali posle prvih pet minuta.



oskop ili da pročita knjigu. Igranje je hobi, aktivnost kojoj se posvećujemo tek pošto smo ispunili egzistencijalne aktivnosti. Pravi gejmer je slobodan, on se zavali u stolicu i smisleno klikće, on je željan kvalitetnog sadržaja nezavisno od žanra, on voli da ga igra nosi, da nije dosadna, da je izazovna da li motorički ili intelektualno ili oba nije važno, da putuje u drugi svet za koji zna da nije stvaran nego svet koji ga održava u ljudskom obliku, a ne srozava ga na floru i faunu. To je onaj gejmer koji pogleda listu objavljenih igara iz 1996. ili 1998. i zapita se "Šta se desilo u međuvremenu?" To je gejmer koji suštinski pomera industriju unapred, koji revnosno prijavljuje bagove i koji traži od developera da budu njegova braća. Gejmer slobode je onaj koji se ne stidi onoga šta radi, već onaj koji je svoju kreativnu energiju pretvorio u igru i deli je sa drugima.

Pravi gejmeri znaju da prepoznaju vrednost video igre i žele da u nju ulože...

I ko je sad tu kriv i da li pravi gejmer mora da popusti pod naletom lažnih gejmera koji će ga preplaviti i proglašiti sebe za prave gejemere (demokratski, razume se)? Da citiram – "To su strašne stvari".

Pošto sam oplakao svoju nemoć, izlaz na kraju tunela postoji. Da, prvo moramo da umremo, pa da vasrksnemo, ne mogu svaki put da citiram Njegoša. Kao što sam već rekao, ljudi od veštine su se organizovali, rade igre nezavisno od velikih kompanija, a pojavio se i sajt/sajtovi (Kickstarter) koji promovišu samostalne projekte i preko kojih je pomoću donacija moguće podstići projekte u povoju. Pravi gejmeri znaju da prepoznaju vrednost video igre i žele da u nju ulože jer imaju da daju novac da bi dobili ono šta žele, a ne da za basnoslovne sume kupuju splaćine koje im serviraju korporacije. Plać se protegao sinapsama ineterneta, ljudi su se organizovali, industrija neće pasti, ali nas neće ni zarobiti. Živeli gejmeri slobode!

Autor: Aleksandar Ilić

GAME IN SRBIJA!

ili - i mi igre za trku imamo

Već neko vreme posmatramo lagani porast video igara i developera koji se pojavljuju u Srbiji i mislimo da je došao red da i to malo sumiramo ali i vidimo kako stoje stvari i šta se dešava kod nas u zemlji po tom pitanju.

Naravno, igre iz domaćih studija nisu nikako multimilionski naslovi na kojima rade hiljade ljudi ali su u svom segmentu tržišta jako kvalitetni i neretko veoma pažljivije i preciznije odrađeni nego zapadni multimilionski projekti. To je možda i jedna od boljih stvari rada igara ovde jer ako niste EA i Activision, nemate milione fanbojeva za vratom koji prate svaki vaš pokret i očekuju „savršenstvo“ koje je za svakog ponaosob subjektivna stvar.

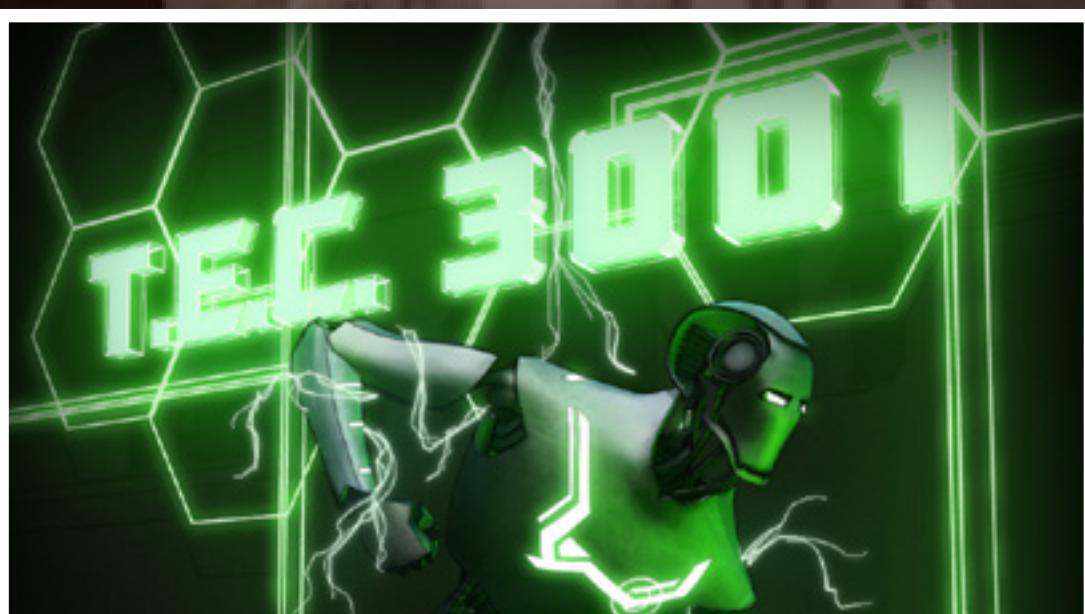
Za početak smo propitali par ljudi iz par poznatijih domaćih studija kako stoje stvari i kako oni sve to vide i koja su im očekivanja. U pitanju su Mirko Topalski (Eipix Entertainment), Nenad Tomić (Mad Head Games) i Bane Anđelković (Phoenix Game Studio). Gledali smo da celu stvar podelimo na dva segmenta i da bude što objektivnija bar sa naše strane. Pa smo tako prvi deo intervjua formirali da bude isti za svu trojicu, dok smo drugu polovinu zamislili kao malo personalniji pogled na njihov rad i delo.

Tako da ako se bavite game developmentom ili planirate, a u Srbiji ste, pažljivo ispratite šta ljudi imaju da kažu. Neretko

se dosta mišljenja i nekih poruka poklapaju, a imajte na umu da su sva tri studija izdali bar po jednu uspešnu igru za koju možda niste ni čuli kod nas ali su imale dosta, dosta dobru prođu na zapadu. Konkretni primeru su već sada legendarni Pyroblazer iz Eipixa, Rite of Passage iz Mad Head Games-a (o kojem smo već pisali pre nekoliko meseci) i T.E.C. 3001 iz Phoenix Game Studio-sa koji se čak pojavio i na XBLIG servisu, a trenutno čeka i STEAM Greenlight (možete glasati za nju ovde - <http://bit.ly/VzhTmJ>).

Neki od ovih timova su sceni duže, neki manje ali svi su prošli kroz nekoliko poučnih perioda i sada su bili spremni da i podele koju pametnu reč sa nama. Ispostavlja se da imamo plodno tle za razvoj video igara raznih žanrova ali da nažalost i dalje postoje neka ograničenja, što sa strane države, što sa strane i samog društva.

Mada koliko se da videti i Mirko i Bane i Nenad su optimistični po tom pitanju i smatraju da je situacija sve bolja ali da bi te neke promene mogle da se malo ubrzaju i svima olkašaju život. Tu prvenstveno mislimo na stav države koji je skoro pa nepostojeći prema razvoju igara i softvera uopšte, a koji postaju sve ozbiljnija i veća industrijska grana ove države. Pa da ne odugovlačimo više, slobodno skočite na naredni stranu :D





MIRKO TOPALSKI

EIPIX ENTERTAINMENT

www.eipix.com

PLAY!: Predstavite se našim čitaocima :D

MIRKO: Zovem se Mirko, živim u Novom Sadu, imam 30 godina, i od pete godine želim da stvaram svetove. Postoje razni načini da se to radi, a ja sam odabrao ovaj najmoderniji i manje-više jedini interaktivni. Vodim firmu Eipix Entertainment, a u slobodno vreme sviram bubnjeve, brzo vozim, i bavim se raznim zabavnim stvarima kao što su komponovanje baroknih fuga, pucanje iz raznih pištolja velikog kalibra i konzumiranje ogromne količine SCI FI stripova, knjiga, filmova itd.

PLAY!: Imajući u obziru da se poslednjih godina u Srbiji povećava broj ljudi koji kupuju digitalni download igara, kako to utiče na developere vašeg kalibra? Da li vam to pomaže, odmaže?

MIRKO: Ovo nas ni na koji način ne dotiče, i Srbija nam je potpuno irrelevantna. Siguran sam da ovo nije slučaj sa svim razvojnim timovima, ali na naš deo tržišta, Srbija nema apsolutno nikakav uticaj odnosno ne postoji kao tržište.

... već godinama timovi odavde, uključujući i nas, rade na delovima najpoznatijih AAA igara...

PLAY!: Da li mislite da će se sa porastom digitalne distribucije i njene dostupnosti povećati i broj domaćih

kreatora video igara? I da li će biti čak i nekih AAA naslova na pomolu u nekoj bližoj budućnosti, pa čak i da su autorsorovani ovamo od strane neke velike kompanije/izdavača?

MIRKO: Mislim da je broj razvojnih timova u Srbiji u porastu i da će se taj trend nastaviti. Što se tiče kompletног razvoja AAA naslova, iskreno sumnjam zato što AAA naslovi koštaju nekoliko desetina miliona dolara, pa pošto ne vidim da filmovi iz Srbije završavaju u Holivudu, ne vidim zašto bi igre bile izuzetak. Prosto mislim da nema ovde ni kadra, ni para, ni tehnologije za tako nešto. Što se tiče outsourcinga, već godinama timovi odavde, uključujući i nas, rade na delovima najpoznatijih AAA igara na svetu.

PLAY!: Šta vam kažu poznanici ili ljudi sa kojima se prvi put sretnete kada im kažete da pravite video igre... i to u Srbiji? Je li ima skepse, sumnje, indiferentnost, sreće, ponosa ili neke druge reakcije?

MIRKO: Pre 7 godina kada smo osnovali firmu, gledali su me prilično čudno, danas kada igre imate na svakom mobilnom telefonu na svetu, a uskoro i u svakoj pegli i firižideru, čak ni našim ljudima to više nije čudno, mada naravno imaju problem da se pomire sa tim da je razvoj igara legitiman, ozbiljan, težak i profitabilan posao.

PLAY!: Kako bi opisali gejming u Srbiji iz perspektive developera igara? Šta valja, šta ne valja, šta se može

promeniti?

MIRKO: Ako pod Gaming mislite razvoj igara, mislim da valja to što imamo nekoliko timova koji su u poslednje vreme konačno probili led i zabeležili velike uspehe. U kategoriju „ne valja“ bih uvrstio to što se developeri baš i ne druže međusobno, pa nemaju šanse da uče na tuđim greškama, već isključivo na svojim, ali nažalost to je mentalitet ovog prostora, i ne vidim da će se tu nešto menjati.

PLAY!: Opšte je poznato da imamo u zemlji i dalje stručnih ljudi u raznim IT sferama koji nisu potražili sreću negde preko ali nekako deluje kao da niko ne želi da se bavi video igrarama u ovoj zemlji? Da li je to mit ili bar neka delimična istina?

MIRKO: Ne znam, nama se za posao nedeljno javi dvoje, a ponekad i petoro ljudi i to na naš zatvoren konkurs, tako da ja mogu samo da zaključim suprotno.

Treba vam takozvani „visibility“, a to može da „nabavi“ neko ko ima mnogo novca ili mnogo konekcija i iskustva u industriji.

PLAY!: Šta mislite o Steam servisu i sličnim kao što su Desura pa čak i Origin, XBLA, PSN? Da li u ovom trenutku tu ima „leba“ za domaćeg kreatora nekog gejming sadržaja? Da li ste probali saradnju sa nekim od tih ili drugih servisa?



(umereno) poznatih developera.

MIRKO: Mislim da su to sjajni servisi, ali da bi se na istim uspelo potrebno je imati fenomenalan marketing. To je nešto što developeri obično ne mogu sami. Naslov na Steamu vam ništa ne znači, jer vas niko neće videti, ni naći i samim tim niko vaš proizvod neće ni kupiti. Treba vam takozvani „visibility“, a to može da „nabavi“ neko ko ima mnogo novca ili mnogo koneksijskih i skupstinskih u industriji. To tražite. Bez toga, nećete se proslaviti.

PLAY!: Da li ste upoznati sa stanjem u regionu? Koje zemlje iz okruženja bolje prolaze na svetskom tržištu?

MIRKO: Nisam nikada bio zainteresovan za ovakvo istraživanje, sumnjam da postoji jedna zemlja bolja od drugih. Verujem da svaka zemlja ima jednog ili par

PLAY!: Kao neko ko je očigledno odlučio da će se baviti bar još neko vreme pravljenjem igara, šta mislite da bi državni aparati, vlada mogla da uradi da pospeši status Srbije na gejming mapi sveta?

MIRKO: Upravo postoji predlog zakona, ako ga država usvoji mislim da će dosta uraditi ne samo za gaming već i za celu IT. Još pre 5 godina govorio sam da mi koji se bavimo ovim poslom praktično uvozimo novac u državu, te da bi država trebala da nas nagradi. Da li smanjenjem ili ukidanjem poreza, smanjenjem ili ukidanjem doprinosa, bespovratnim kreditima, ili već nekim drugim programom to prepustam ekspertima u oblasti investicija, politike i start-up kulture.



PLAY!: Kao gejmer, koje su vam igre ili franšize iz inostranstva obeležile ovih par godina unazad i zašto?

MIRKO: Omiljene franšize su mi Starcraft, Final Fantasy i Mass Effect. Zašto? Zato što su promenile ne tržište već živote ogromnog broja ljudi. Ove igre su umetnost. One te promene, posle završetka ovih igara čovek počinje da razmišlja o stvarima o kojima nije ranije razmišljao. Jednostavno rečeno, ove igre vas dirnu kao uzvišena umetnička dela.

PLAY!: Da li se ugledate na koju noviju igru? Ili neku stariju?

MIRKO: Ne baš, zato što se bavimo delom tržišta koji ima svoja, malo drugačija pravila, ali jednog dana ako budemo pravili žanrove pomenutih igara, siguran sam da ćemo se na iste ugledati.

... piraterija je najveći problem gaminga, ali nas ne dotiče...

PLAY!: Da li znate neke (pre)ambiciozne gejming projekte u Srbiji koji su propali iz ovog ili onog razloga, a da su kojim slučajem uspeli bi postali hit i van zemlje? Ili možda neki koji je trenutno u izradi čak?

MIRKO: Ne znam za takve projekte. Znam za mnogo propalih projekata, ali još nisam čuo za neki koji bi promenio svet, štaviše mislim da su svi propali, uglavnom propali iz opravdanih razloga.

PLAY!: Da li vas brine piraterija i ako da ili ne - zašto? Da li je vaša igra piratizovana i kako vas je to dotaklo?

MIRKO: Piraterija je najveći problem razvoja igara globalno, ali mi imamo sreću, kao što sam već pomenuo da se bavimo jednim delom tržišta koji je potpuno imun na pirateriju zbog čega i jeste profitabilan. Dakle piraterija je najveći problem gaminga, ali nas ne dotiče (iz prostog razloga što naši klijenti

NIKADA ne igraju piratske igre).

PLAY!: Koje su najveće prepreke sa kojima ste se susretali kao developer igara tokom godina? I da li se one mogu nekako zaobići unapred?

MIRKO: Susretali smo se sa raznim preprekama. Dobar deo istih mislim da više ne postoji, dobar deo se danas lakše može obići učenjem iz sada potpuno dostupne preduzetničke i game dev literature. Najveći problem je bio taj što nikoga nismo mogli da pitamo za savet i što nam je bilo teško da izademo iz države, a i to što su saradnici iz inostranstva bili sumnjičavi prema ovom području. Kao što sam već pomenuo, nijedan od ovih problema više nije aktuelan.

PLAY!: Šta bi voleli da vidite kod drugih domaćih developerova više, a što manje? To se naravno odnosi i na stvari na same igre, žanrove i slično.

MIRKO: Iskreno, slabo igrat igre domaćih developerova, tako da teško mogu da kažem šta bih voleo da vidim. Najviše bih verovatno voleo da vidim uspeha i kolegijalnosti, a iznad svega da pomažu novim ljudima i oblikovanju sistema.

Svakako mislim da je gotovo nemoguće okupiti ekipu bez love, ali mnogima je ovo gotovo nemoguće poslo za rukom.

PLAY!: Kada pogledate unazad na vašim i tuđim primerima, koliko je teško (ili lako) početi sa razvojem video igara u Srbiji i zašto? Da li je lako okupiti ljudi oko neke vizije bez možda garancije da ćete uopšte i nešto zaraditi?

MIRKO: Mislim da je ovo pitanje opšte mesto. Mislim da je jednako teško kao i započeti bilo koji drugi biznis. Svakako mislim da je gotovo nemoguće okupiti ekipu bez love, ali mnogima je ovo gotovo nemoguće poslo za rukom.



PLAY!: Šta mislite o mobilnom gejmingu za Android i iOS? Jel planirate da se bavite ili se čak i bavite istim?

MIRKO: Naše igre trenutno rade na PC/Mac, a iOS i Android podrške se upravo privodi kraju. Svakako verujemo da je budućnost ili barem dobar deo iste upravo na ovim platformama.

A sada da pređemo na malo intimnije stvari i Eipix Entertainmentom i šta tu ima novog:

PLAY!: Nismo dugo čuli šta se dešava kod vas u Eipixu, pa kako ste, kako život?

MIRKO: Dosta dobro, upravo je izašla naša druga igra na www.bigfishgames.com. Planiramo još mnogo igara ove godine, tako da u ovom trenutku nemamo razloga da se

žalimo.

PLAY!: Čime se zanimate ovih dana? Da li je neki novi naslov na pomolu? Ili možda više njih!?

MIRKO: Kao što upravo rekoh u pitanju je čitava serija igara koje planiramo da plasiramo ove i narednih godina. Trudićemo se da dižemo i kvalitet i kvantitet i naravno da se širimo na neka nova tržišta.

PLAY!: Koja vam je trenutno najveća okupacija u studiju?

MIRKO: Sve okupaciju u studiju su jednako velike. Pošto radimo kompletan razvoj sami, sa tek ponešto outsourcinga zaista smo preokupirani svim segmentima razvoja.

PLAY!: Da li uspevate da postignete zamišljeno u nekom

Najbolji trend nam je ljubav Američkih igrača ka HOPA igricama koje pravimo...

realnom okviru, što vremenskom, što materijalnom a da se tiče naravno razvoja video igara?

MIRKO: U početku nismo uspevali, ali sada nam znatno bolje ide i po postizanju rokova, a i materijalne nadoknade.

PLAY!: Koji vam je bio najbolji, a koji možda najgori trend u gejming industriji prošle godine? Ili možda neki dugogodišnji trendovi koji su eskalirali van pameti u toku 2012-e?

MIRKO: Najbolji trend nam je ljubav Američkih igrača ka HOPA igricama koje pravimo, mada taj trend definitivno nije ništa novo, ali se čini da i dalje ne posustaje. Što se tiče loših trendova, zaista ne znam šta bih izdvojio. Trendova je kao i svega drugoga uvek bilo i dobrih i loših, a mi smo uvek voleli da se bavimo ovim dobrim.

PLAY!: Pomenuli ste da ima timova koji kod nas rade na delovima nekih najpoznatijih AAA naslova. Je li smete da nam kažete nešto više o tome? Koji naslovi, kako to ide, da li su poslodavci zadovoljni?

MIRKO: Poslodavci su zadovoljni, ali nažalost ništa o tome ne smem da kažem.

PLAY!: Gde se sada nalazite na personalnoj gejming mapi, a gde bi želeli za pet i deset godina od sada? I možda najbitnije – koliko mislite da su ta predviđanja, želje i planovi realni?

MIRKO: Ono što smo definitivno naučili tokom godina je da stvari gotovo nikada ne idu po planu. Neki plan za narednih 5 godina je da postanemo jedan od top 10 casual developer-a globalno, a posle toga idemo dalje. Koliko je ovo realno, saznaćemo svi zajedno u narednih 5 godina.

Na kraju krajeva, igre nas čine srećnim...

PLAY!: Za kraj idemo dvodelno, malo klišeizirano ali slobodno možete da zadate lični pečat i preokret u ovo najstandardnije pitanje ikada u bilo kom intervjuu: a) Šta bi poručili mladim i onim ne toliko mladim ljudima koji se upuštaju u vašu granu industrije sa nadom u bolje sutra za domaći gejming? b) Šta bi poručili našim gejmerima, igračima koji igraju vaše i tuđe igre ili možda čak ni ne znaju da mi u Srbiji imamo par gotivnih igara?

MIRKO:

a) Na ovo pitanje mnogo puta je odgovoreno od strane ljudi koji su svakako iskusniji i pametniji od mene. Ima hiljadu narodnih poslovica koje bi se ovde mogle primeniti, hiljadu stvari koje su bitne za svaki početak poslovanja individualne ili otvaranja nove kompanije. Predložio bih da zainteresovani istraže tržište maksimalno pre nego što se u isto upuste.

b) Samo nastavite da se igrate. Naučno je dokazano, da igre (u najvećem broju slučajeva) ne samo da nisu štetne, nego često imaju i pozitivne efekte na psihu. Na kraju krajeva, igre nas čine srećnim, a o tome koliko malo stvari danas istinski može da učini čoveka srećnim, ne treba ni da govorimo.





BRANISLAV ANDELKOVIĆ

PHOENIX GAME STUDIO

www.phoenixgs.net

PLAY!: Predstavite se za naše neupućenije čitaoce :D

BANE: Zovem se Branislav Anđelković, imam 27 godina i deo sam Phoenix Game Studio - tima iz Niša koji se bavi razvojem igara već 3 godine. Inače sam programer po zanimanju (dipl. Ing. Elektronike) ali dolazim u dodir i sa animacijom i 3D modelovanjem. U .NET sam vodama a što se igara tiče koristim sve zastupljeniji Unity 3D. Trenutno sam u timu sa još 4 kolege (drugova) ali taj broj teži da se poveća veoma uskoro, a sve u zavisnosti od projekata koji su u planu i/ili su dogovoreni.

PLAY!: Imajući u obziru da se poslednjih godina u Srbiji povećava broj ljudi koji kupuju digitalni download igara, kako to utiče na developere vašeg kalibra? Da li vam to pomaže, odmaže?

BANE: Do sada ja i moj tim nismo imali koristi od kupovine igara u Srbiji, ali smo imali odličnu podršku domaće gaming zajednice, ma koliko ona mala bila. Bilo bi lepo da se taj trend nastavi kako je i počeo i nadam se da će se to desiti uskoro jer je uvek lepo imati kupce i u sopstvenoj državi.

... raditi u Srbiji je samo otežavalo situaciju jer je bila odsečena od sistema za plaćanje. Pozitivna stvar je što se situacija menja na bolje...

PLAY!: Da li mislite da će sa porastom digitalne distribucije i njene dostupnosti se povećati i broj domaćih kreatora video igara? I da li će biti čak i nekih AAA naslova na pomolu u nekoj bližoj budućnosti, pa čak i da su autsorovani ovamo od strane neke velike kompanije/izdavača?

BANE: Tako nešto se već dešava – saznajemo svakodnevno da postoje startup timovi u Srbiji koji rade svoje igre a i outsourcing. I mi sami sarađujemo sa nekoliko timova iz Srbije a i inostranstva. Što se tiče AAA naslova nemam informacije da su u najavi neki iz Srbije. Proteklih godina je bilo potrebno puno sredstava i uslova da bi se napravio neki AAA naslov, a raditi u Srbiji je samo otežavalo situaciju jer je bila odsečena od sistema za plaćanje. Pozitivna stvar je što se situacija menja na bolje, dolazi paypal, dolaze i olakšice za saradnju sa inostranim bankama i sistemima za plaćanje. Tehnički je lakše napraviti igru sada nego npr. pre 5 godina. Srbija ima dosta talentovanih ljudi – programera a i umetnika – koji se mogu iskoristiti za ovaj posao. Nadam se da će sve ovo dovesti do toga da iz Srbije dodju neki hitovi u AAA vodama.

PLAY!: Šta vam kažu poznanici ili ljudi sa kojima se prvi put sretnete kada im kažete da pravite video igre... i to u Srbiji? Je li ima skepse, sumnje, indiferentnost, sreće, ponosa ili neke druge reakcije?

BANE: Mlađi su uvek oduševljeni - ovaj posao zamišljaju kao posao iz snova i dive nam se. Stariji uglavnom reaguju sa

naglaskom na to da je taj posao neozbiljan i da treba raditi business software kao što većina ljudi i radi u Srbiji, iako je daleko teže napraviti igru. Kada im stavite do znanja za uspeh u game developmentu počinju da sumnjaju u to što su verovali godinama.

... mnogo ljudi igra igre baš zbog dostupnosti preko piraterije pa imate dobru test publiku...

PLAY!: Kako bi opisali gejming u Srbiji iz perspektive developera igara? Šta valja, šta ne valja, šta se može promeniti?

BANE: U Srbiji je specifična situacija zbog stanja države – ljudi su navikli da ne plaćaju igre već da ih skidaju sa interneta i da ih kopiraju jedni od drugih. Ako kažete da ste kupili igru gledaju vas sa čuđenjem i pitaju se šta nije u redu sa vama. Sa druge strane, mnogo ljudi igra igre baš zbog dostupnosti preko piraterije pa imate dobru test publiku a i svi pružaju podršku kada kažete da se bavite game developmentom. Potrebno je naučiti ljudi da trebaju da plate za igru i biće sve ok.

PLAY!: Opšte je poznato da imamo u zemlji i dalje stručnih ljudi u raznim IT sferama koji nisu potražili sreću negde preko ali nekako deluje kao da niko ne želi da se bavi video igrama u ovoj zemlji? Da li je to mit ili bar neka delimična istina?



BANE: Tačno je da većina ljudi ne zeli da se bavi time jer smatraju da je pravljenje igara neozbiljno kao i igranje istih. Sve dok ljudi nalaze sigurnost u izradi business software-a vlastače ovakva svest. Sve veća prisutnost timova za izradu igara u Srbiji će polako dovesti do toga da se ova svest promeni.

PLAY!: Šta mislite o Steam servisu i sličnim kao što su Desura pa čak i Origin, XBLA, PSN? Da li u ovom trenutku tu ima „leba“ za domaćeg kreatora nekog gejming sadržaja? Da li ste probali saradnju sa nekim od tih ili drugih servisa?

BANE: Steam je jedna ozbiljna i velika mašinerija za distribuciju igara koja može da vam doneše veliku vidljivost i profit. Bilo koja igra koja dospe na Steam se smatra uspešnom jer je potrebno da ispuni određene uslove kako bi se našla tamo. Moj tim trenutno pregovara sa Steam-om za naš sledeći naslov koji bi trebao da se završi u narednih godinu dana. Što se tiče drugih servisa - XBLA je takođe OK ali je dosta zatvoreniji po pitanju ulaska igara na servis. Mi smo doživeli prvobitni uspeh na XBLIG (Xbox live indie games) servisu ali planiramo da se prebacimo i na druge platforme kao što je iOS kako bi smo doživeli još veći uspeh. Pratimo razvoj Steam Big Picture projekta od kojeg takođe očekujemo dosta.

PLAY!: Da li ste upoznati sa stanjem u regionu? Koje zemlje iz okruženja bolje prolaze na svetskom tržištu?

BANE: Nemam puno informacija o igrama iz regiona – skoro sam čuo da je Rumunija popularna po nekim timovima ali ništa detaljnije. Ima dosta manjih timova koji rade igre za mobilne platforme.

Za početak porezi bi trebali biti dosta manji za firme koje se bave izvozom softvera...

PLAY!: Kao neko ko je očigledno odlučio da će se baviti bar još neko vreme pravljenjem igara, šta mislite da bi državni

aparat, vlada mogla da uradi da pospeši status Srbije na gejming mapi sveta?

BANE: Postoji dosta toga što bi moglo da se promeni kako bi se olakšalo poslovanje u Srbiji. Za početak porezi bi trebali biti dosta manji za firme koje se bave izvozom softvera – bez ikakvog ulaganja se izvozi softver i donose devize koje se troše u Srbiji. Otvaranje ka stranim bankama i deviznim računima u inostranstvu će takođe biti veliki skok za poslovanje. Podsticajna sredstva za startup firme bi podstakle otvaranje istih. Generalno, Srbija dobija dosta para od izvoza softvera i to treba maksimalno podržati.

PLAY!: Kao gejmer, koje su vam igre ili franšize iz inostranstva obeležile ovih par godina unazad i zašto?

BANE: Ja lično volim pucačine iz prvog lica i hack and slash žanrove, ali nisam ograničen samo na to. Dugo sam igrao Counter Strike i sve Quake nastavke. Što se tiče poslednjih nekoliko godina izdvojio bih Darksiders, igru koja je odlično spojila borbu iz trećeg lica i RPG elemente.

PLAY!: Da li se ugledate na koju noviju igru? Ili neku stariju?

BANE: Nemam konkretno igru koja mi je uzor, volim sa drugovima iz tima da probam i analiziram što više igara i da tražim šta je to što čini gameplay boljim. Trenutno smo pod utiskom God of War igre ali ako uđem u detalje otkriću previše o sledećem projektu □

PLAY!: Da li znate neke (pre)ambiciozne gejming projekte u Srbiji koji su propali iz ovog ili onog razloga, a da su kojim slučajem uspeli bi postali hit i van zemlje? Ili možda neki koji je trenutno u izradi čak?

BANE: Trenutno ne mogu da se setim ni jednog projekta.

PLAY!: Da li vas brine piraterija i ako da ili ne - zašto? Da li je vaša igra piratizovana i kako vas je to dotaklo?



BANE: Piraterija me ne brine jer znam da ni jedan visokobudžetni naslov nije doživeo neuspeh zbog iste. Takođe, kada igra postane dostupna kao piratska kopija na internetu znači da je već dosta vidljiva i da je dosta zaradila. U nekim slučajevima piratska kopija deluje kao dobra reklama za ljude koji vole da probaju pre nego da daju novac. Voleo bih igru koja će doživeti takvu popularnost da je skidrow ili njima slični iskopiraju. :)

PLAY!: Koje su najveće prepreke sa kojima ste se susretali kao developer igara tokom godina? I da li se one mogu nekako zaobići unapred?

BANE: Uglavnom su to bila ograničenja oko sistema za plaćanje i slaba vidljivost Srbije na marketima za prodaju. Trenutno je na nekim marketima nemoguće zaobići te probleme, bar dok se ne otvore granice ka svetu.

Najbolja je atmosfera raditi sa društvom

PLAY!: Šta bi voleli da vidite kod drugih domaćih developer-a više, a šta manje? To se naravno odnosi i na stav i na same igre, žanrove i slično.

BANE: Voleo bih više vere među developerima u ovom poslu i neke AAA projekte. Većina ljudi koji se bave ovim poslom pravi facebook igre ili tkz. „igre za domaćice“.

PLAY!: Kada pogledate unazad na vašim i tuđim primerima, koliko je teško (ili lako) početi sa razvojem video igara u Srbiji i zašto? Da li je lako okupiti ljudе oko neke vizije bez možda garancije da ćete uopšte i nešto zaraditi?

BANE: O problemima oko poslovanja sam već pričao a što se tiče tima dosta je lako skupiti društvo koje će raditi samo na osnovu zanimljivog posla i mogućeg uspeha. Najbolja je atmosfera raditi sa društvom pa se zato takav tim lako sastavi.

PLAY!: Šta mislite o mobilnom gejmingu za Android i iOS? Jel planirate da se bavite ili se čak i bavite istim?

BANE: Tim trenutno ispituje tržiste na iOS-u. Portujemo našu igru T.E.C. 3001 za iOS i očekujemo veći uspeh nego na XBLIG-u. Inače, iOS market je prezasićen hiljadama aplikacija i teško je isplivati bez vidljivosti i marketinga.

A sada malo da predemo na neke konkretnije stvari iz Phoenix Game studija i šta se dešava tamo u ovom trenutku:

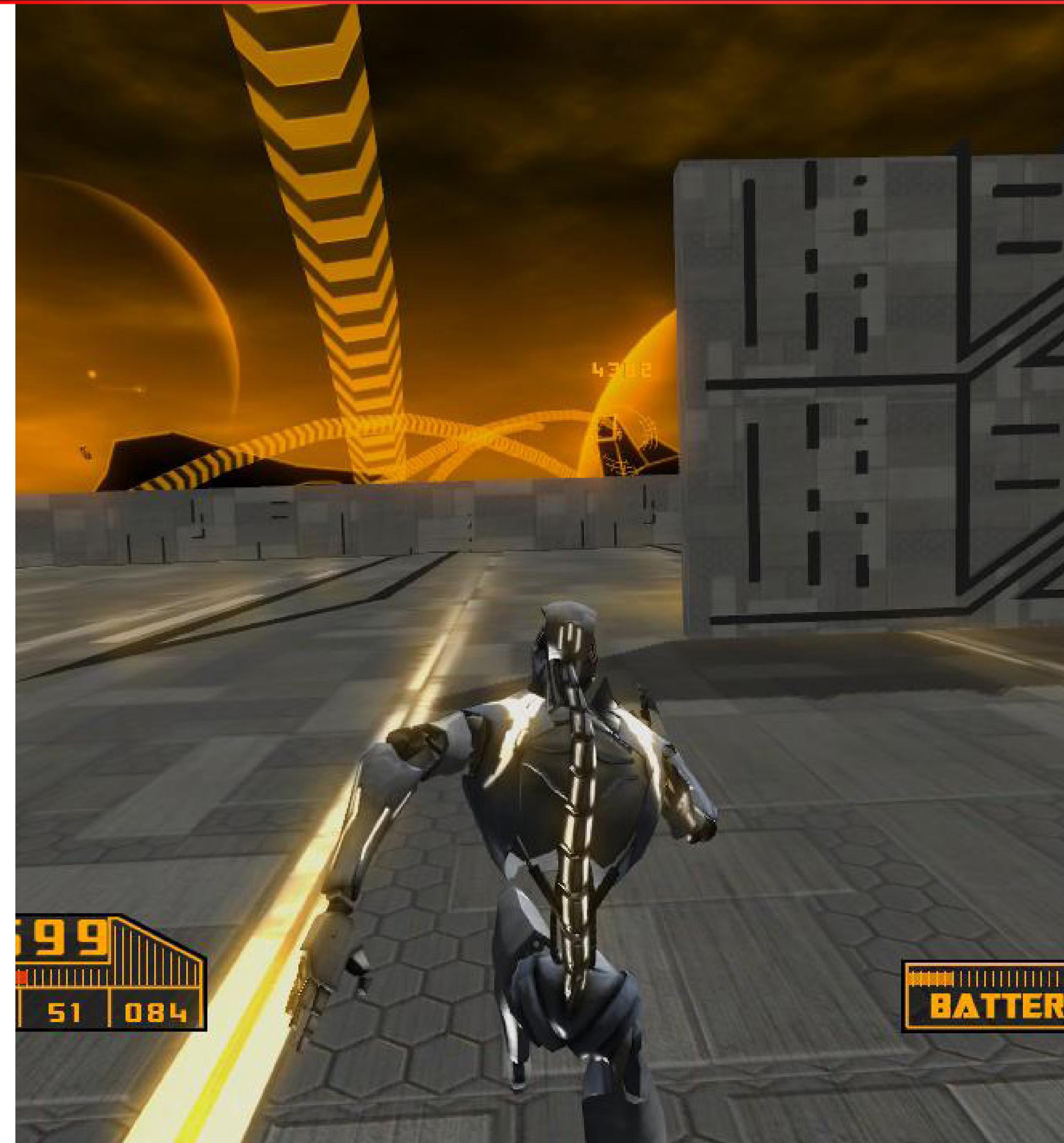
PLAY!: Ne znamo puno domaćih studija koji su se od svih platformi našli na XBox-u sa nekom igrom (T.E.C. 3001). Otkud baš taj izbor?

BANE: Počelo je tako što smo prvobitno naučili da pravimo igre koristeći XNA Game Studio. Ovaj framework je Microsoftov i omogućava da se prave igre za Windows, XBOX i Windows Phone koristeći C# programski jezik. Dosta je intuitivan, olakšava pravljenje igara ljudima koji se nisu susretali sa tim ranije i najbitnije - naučio nas je osnovnim stvarima oko game developmenta. U poslednje 2 godine smo se veoma lako prebacili na korišćenje Unity3D engine-a i zahvaljujući XNA frameworku ukapirali smo logiku veoma brzo. Trenutno ne radimo za XBOX već za iOS, Windows a možda i Android.

Radimo nekoliko outsourcing projekata i jedan naš koji se zove Dark Redeemer.

PLAY!: Sećamo se da je T.E.C. 3001 stigao i na Steam-ov Greenlight, a koliko u ovom trenutku vidimo, glasanje i dalje traje. Šta se tu dešava? Ima li nekog napretka na tom polju?

BANE: Trenutno se kreće lagano prema vrhu ali problem je vidljivost – Steam Greenlight svakodnevno preplavljuju igre i potrebno je nekako istaknuti se da biste uopšte bili vidljivi. Planiramo ulaganje u marketing onog trenutka kada i verzija za iOS izđe u prodaju.





PLAY!: Pored aktuelnog T.E.C.-a da li radite na još nečemu i na čemu to... ako nije tajna naravno?

BANE: Radimo nekoliko outsourcing projekata i jedan naš koji se zove Dark Redeemer. To je inače prva ideja koja je stavljen na čekanje kako bi se T.E.C. 3001 odradio i ispitalo tržište. Ono što trenutno mogu da kažem je da je Dark Redeemer hack'n'slash 2.5D platforma sa RPG i avanturističkim elementima.

PLAY!: Da li ste zadovoljni uspehom na XBLIG-u? Da li planirate i narednu igru da plasirate tamo?

BANE: S obzirom da nismo ulagali u marketing, uspeh je bio dobar. Sledeće igre najverovatnije ciljamo ka platformama koje omogućavaju veću vidljivost kao npr. Steam i najavljeni Steam Box i Steam Big Picture.

... stvarajte nešto svaki dan – možda nećete da zaradite milione ali sigurno nećete da ostanete na dnu.

PLAY!: Kada bi imali priliku da radite na bilo kojoj franšizi današnjice, koja bi to igra bila?

BANE: Ono što mi prvo pada na pamet je Fallout i God of War. Inače nismo opsednuti velikim naslovima i naša želja je da budemo prisutni u middle budget indie sloju igara.

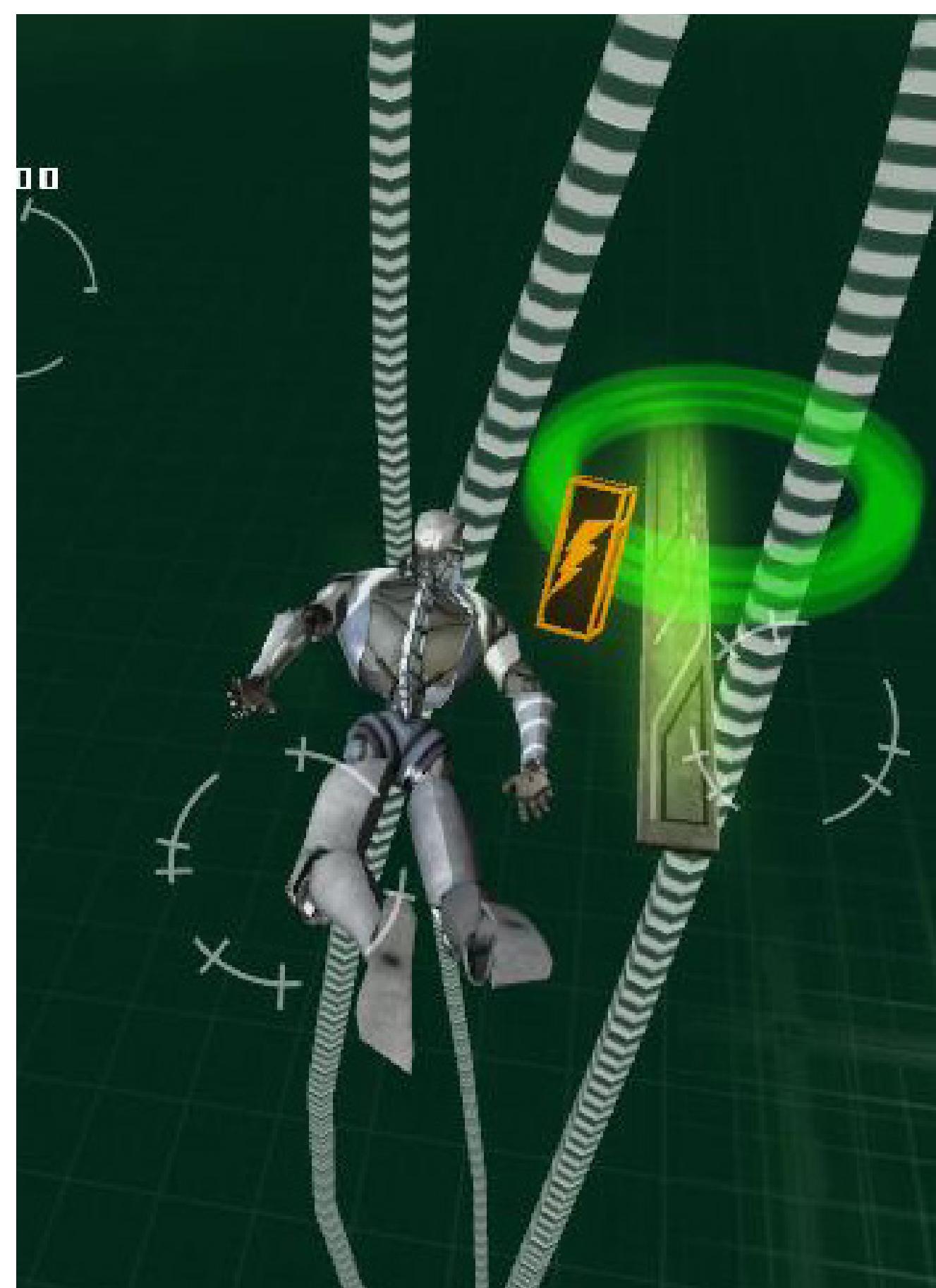
PLAY!: Da li već imate neki plan za narednih par igara ili idete jednu po jednu?

BANE: Imamo spremnu sledeću ideju ali svake nedelje zapišemo neku novu koja je potencijalni kandidat za igru u nekoj skorijoj budućnosti.

PLAY!: Za kraj idemo dvodelno, malo klišejirano ali slobodno možete da zadate lični pečat i preokret u ovo najstandardnije pitanje ikada u bilo kom intervjuu: a) Šta

bi poručili mladim i onim ne toliko mladim ljudima koji se upuštaju u vašu granu industrije sa nadom u bolje sutra za domaći gejming? b) Šta bi poručili našim gejmerima, igračima koji igraju vaše i tuđe igre ili možda čak ni ne znaju da mi u Srbiji imamo par gotivnih igara?

BANE: Standardan kliše ali i istinit odgovor pod a) veruje u sebe! Nemojte da sumnjate i da čekate da se nešto desi već preuzmите stvari u svoje ruke i stvarajte nešto svaki dan – možda nećete da zaradite milione ali sigurno nećete da ostanete na dnu. b) gejmerima ništa specijalno, za njih već znam da su upućeni i da prate aktuelne igre – samo neka tako i ostane.





NENAD TOMIC MAD HEAD GAMES

www.madheadgames.com

PLAY! Predstavite se našim čitaocima koji možda nisu ispratili vašu igru proletos i naš intervju sa vama :D

NENAD: Moje ime je Nenad Tomić, ja sam suosnivač i producent tima Mad Head Games. Razvojem igara se bavim zajedno sa nerazdvojnim kolegama sa kojima sam uplivao u vode video igara još pre sedam godina. Naše bavljenje kompjuterskim igrama je prešlo dug put - od rada na svojim prvim projektima, preko outsourcinga, pa do sticanja zrelosti i osnivanja Mad Head Gamesa i pravljenja znatno uspešnijih igara. Naš tim je lociran u Novom Sadu, a njegovi članovi su sa svih strana države – Iz Beograda, Novog Sada, Karlovaca, Sente, Indije, Zrenjanina, ali i iz Amerike, Kine...

Mislim da imamo još dug put da pređemo kao društvo da bismo imali neki ozbiljniji ideo u prodaji igara.

PLAY! Imajući u obziru da se poslednjih godina u Srbiji povećava broj ljudi koji kupuju digitalni download igara, kako to utiče na developere vašeg kalibra? Da li vam to pomaže, odmaže?

NENAD: Na projektima kojima se naš tim trenutno bavi ta promena se ne oseća gotovo uopšte, osim u slučaju kada nam se javi neki prijatelj i saopšti "hej, kupio sam vašu igru". Uspeh na današnjem tržištu se uglavnom bazira na masovnosti prodaje relativno jeftinih igara, a ideo

stanovništva Srbije je za sada toliko mali da se njegov uticaj na globalnom planu gotovo i ne oseća. Za relevantniju sliku svako od nas samo treba da se zapita koliko zna ljudi iz svoje okoline da zapravo kupuje softver i igre. U mom slučaju, taj broj je vrlo mali.

Mislim da imamo još dug put da pređemo kao društvo da bismo imali neki ozbiljniji ideo u prodaji igara. Ljudi sa naših prostora su odrasli na sistemu vrednosti gde su digitalna dobra "besplatna", i promena tog stava zahteva jako dugo vremena, promenu životnog standarda, edukaciju, zakone...

PLAY! Da li mislite da će se sa porastom digitalne distribucije i njene dostupnosti povećati i broj domaćih kreatora video igara? I da li će biti čak i nekih AAA naslova na pomolu u nekoj bližoj budućnosti, pa čak i da su autorsorovani ovamo od strane neke velike kompanije/izdavača?

NENAD: Digitalna distribucija i postojanje on-line prodavnica igara je bez sumnje pružilo priliku manjim timovima i pojedincima da se takmiče sa velikim iskusnim firmama sa gomilom igara iza sebe, što je povuklo sa sobom formiranje velikog broja novih kreatora igara. Ovaj trend nije zaobišao ni Srbiju. Nikada nije bilo više timova u državi koji se na neki način bave igrama nego danas, i to upravo zahvaljujući digitalnoj distribuciji. Mislim da će vremenom neki od timova doživeti transformaciju u veće timove koji će imati resurse i neophodno iskustvo da preuzmu na sebe rizik koji je veliki u

domenu izrade AAA igara. Što se tiče outsourcinga, Srbija je izrazito plodno tle za ovaj vid saradnje. Cena radne snage je daleko manja nego u ostatku Evrope ili SAD, a i kulturološki i po vremenskim zonama smo bliskiji tim državama nego npr. Indija i Kina. Iako je teško bazirati neki dugoročni biznis model na outsourcingu, on je i dalje nerizična i jeftina ulaznica u svet video igara.

PLAY! Šta vam kažu poznanici ili ljudi sa kojima se prvi put sretnete kada im kažete da pravite video igre... i to u Srbiji? Je li ima skepse, sumnje, indiferentnost, sreće, ponosa ili neke druge reakcije?

NENAD: Zavisi. Reakcije se kreću od potpunog oduševljenja - "Ti MORAŠ da igras igre na poslu?? Woow! Hoću i ja!", pa do potpunog nerazumevanja "Čime se sinko baviš? Igrama? Neka sine, čuti, bitno je da se radi bilo šta". Međutim, kada ljudima objasnim kako to sve zapravo izgleda, šta smo postigli do sada i šta su nam planovi za budućnost uglavnom nailazimo na veliku podršku i želju za pomoći u promovisanju toga što radimo.

... i dalje nemamo PayPal, razne vrste dostava ne postoje za Srbiju, mi smo jedina zemlja u regionu koja nema Appleov AppStore

PLAY! Kako bi opisali gejming u Srbiji iz perspektive developera igara? Šta valja, šta ne valja, šta se može promeniti?



NENAD: Bavljenje granom industrije u državi koja ne zna da ta grana postoji je naravno teško i veliki je izazov. Prisutna je nepovezanost timova koji se bave ovim pozivom, nedostatak određenih beneficija od strane države koje bi trebale da potpomognu razvoj jedne vrlo isplativi i perspektivne grane kroz sve nivoe društva. Razvoju video igara se ne pridaje gotovo nikakva pažnja u formalnom obrazovanju mlađih, iako ova grana pruža vrlo široku paletu zanimanja i radnih mesta - od umetnika, programera, pisaca, pevača, muzičara, dizajnera zvuka, glumaca, ekonomista, pravnika. U državi gde je izazov pronaći posao čak i sa diplomom fakulteta takav zaostatak je nedopustiv.

Dugom nizu stvari koje otežavaju razvoj igara je i ekonom-ska nesređenost države i praćenje svetskih tokova – i dalje nemamo PayPal, razne vrste dostava ne postoje za Srbiju, mi smo jedina zemlja u regionu koja nema Appleov AppStore, sramotno nam je spor internet...

PLAY!: Opšte je poznato da imamo u zemlji i dalje stručnih ljudi u raznim IT sferama koji nisu potražili sreću negde preko ali nekako deluje kao da niko ne želi da se bavi video igrami u ovoj zemlji? Da li je to mit ili bar neka delimična istina?

NENAD: Ima istine u tome. Ljudi ne veruju u isplativost ovog posla, a mislim da je to zato što nisu imali dovoljno prilike da se uvere "iz prve ruke". Ljudima je potreban uzor – neko iz okoline koje uspeo u ovoj grani. Očekujem da će sve česći uspesi domaćih timova i česće pojavljivanje u javnosti ovo promeniti.

PLAY!: Šta mislite o Steam servisu i sličnim kao što su Desura pa čak i Origin, XBLA, PSN? Da li u ovom trenutku tu ima „leba“ za domaćeg kreatora nekog gejming sadržaja? Da li ste probali saradnju sa nekim od tih ili drugih servisa?

NENAD: 'leba ima svugde, samo ga treba znati ugrabiti, a to se radi kvalitetnom igrom i dobrom strategijom korišćenja on-line prodavnica i naravno - marketingom. Dobra stvar je

što svi portalni okupljaju ogroman broj potencijalnih kupaca, ali ono što čini priču težom je što sa druge strane imaju ogroman broj naslova u ponudi, pa je teško istaći se i privući igrače. Trenutno sarađujemo isključivo sa Big Fish Gamesom, koji su najveći portal Casual igara, i iskustvo sa njima je i više nego dobro, tako da ne planiramo da ga menjamo u skorije vreme.

PLAY!: Da li ste upoznati sa stanjem u regionu? Koje zemlje iz okruženja bolje prolaze na svetskom tržištu?

NENAD: Situacija je manje više ista za sve timove iz regiona – što si bolji i što imas bolji proizvod i marketing bolje prolaziš na tržištu, igrače ne interesuje odakle si jer globalno tržište ne zna za državne granice. Jedino što se razlikuje su uslovi rada, a oni prate razlike koje postoje između država u regionu.

Treba samo da analiziramo šta je npr. država učinila pre par godina za game developere u Kanadi...

PLAY!: Kao neko ko je očigledno odlučio da će se baviti bar još neko vreme pravljenjem igara, šta mislite da bi državni aparat, vlada mogla da uradi da pospeši status Srbije na gejming mapi sveta?

NENAD: Ne treba izmišljati toplu vodu. Mi u svom zaostajanju u trendovima imamo sreću u nesreći da je većina dobrih rešenja već smisljena i čak proverena u praksi. Treba samo da analiziramo šta je npr. država učinila pre par godina za game developere u Kanadi – zašto skoro svi veliki izdavači danas imaju svoje razvojne timove baš u ovoj državi, i zašto Velika Britanija pokušava da se ugleda na njih i da učini sličnu stvar. Britanci su čak izjavili da olakšicama u game development sektoru žele da postanu 'evropski tehnološki centar'. Samo ova dva podatka su i više nego dovoljna da se shvati koliko neke države ozbiljno shvataju razvoj igara, a koliko mi na žalost ne delimo to mišljenje.





PLAY!: Kao gejmer, koje su vam igre ili franšize iz inostranstva obeležile ovih par godina unazad i zašto?

NENAD: Poslednjih godina sam se preorientisao na igranje na mobilnim platformama, pa su i moji favoriti odatle. Prvenstveno mi pažnju privlače igre koje imaju jak umetnički uticaj, kao što su npr. *Sword & Sworcery* i *Machinarium*, nezaobilazni *Angry Birds* mi je interesantan jer je postao globalni fenomen. Naravno, i pored svog "profesionalnog" pristupa igram, uvek se nađe vremena za horor pucačinu tipa *Dead Space*.

PLAY!: Da li se ugledate na koju noviju igru? Ili neku stariju?

NENAD: Uzevši u obzir da radimo Hidden object igre, koje su najsličnije avaturama, od starih igara su uzori svakako stare avanture Lucas artsa, a iz našeg žanra *Drawn* trilogija. Ne pokušavamo striktno da ih oponašamo već samo crpimo inspiraciju iz njih.

PLAY!: Da li znate neke (pre)ambiciozne gejming projekte u Srbiji koji su propali iz ovog ili onog razloga, a da su kojim slučajem uspeli bi postali hit i van zemlje? Ili možda neki koji je trenutno u izradi čak?

NENAD: Na žalost, ne znam ništa slično.

Neretko nailazim na vesti o igrama koje zatvaraju svoje servere koji su neodrživi jer 90ak posto protoka čine piratizovane verzije.

PLAY!: Da li vas brine piraterija i ako da ili ne - zašto? Da li je vaša igra piratizovana i kako vas je to dotaklo?

NENAD: Srećom, piraterija u našem trenutnom modelu ne igra preveliku ulogu. Demografiju koja igra naše igre čine ljudi koji uredno plaćaju to što igraju, međutim, piraterija je ozbiljna stvar. Neretko nailazim na vesti o igrama koje zatvaraju svoje servere koji su neodrživi jer 90ak posto

protoka čine piratizovane verzije.

Naša igra je bila piratizovana još pre izlaska – mogao je da se skine jednočasovni demo skoro 4 meseca pre izlaska. Srećom, nismo osetili nikakve posledice.

PLAY!: Koje su najveće prepreke sa kojima ste se susretali kao developer igara tokom godina? I da li se one mogu nekako zaobići unapred?

NENAD: Najveće prepreke su neplanirani događaji, među kojima iz mog iskustva prednjači ljudski faktor. Pored toga veliki izazov je to što projekti koje radimo traju skoro godinu dana, pa je teško predvideti sta sve može da se desi i u okolini i na tržištu za to vreme. Dobro planiranje i jasna vizija i cilj su u svakom slučaju stvari koje se ne smeju zaobići u svakom poduhvatu, i umnogome pomažu zaobilazeњu problema u toku produkcije igre.

PLAY!: Šta bi voleli da vidite kod drugih domaćih developeri više, a šta manje? To se naravno odnosi i na stav i na same igre, žanrove i slično.

NENAD: Voleo bih da vidim veliki broj uspešnih igara sa ovih prostora i nastanak autentične gaming scene svojstvene Srbiji i regionu. Lepo bi bilo da se ostvari malo bolja povezanost i saradnja, razmena ideja, kadrova. Iskoristio bih i ovu priliku da pozovem sve ljudе raspoložene za saradnju da nas nađu (link na početku teksta – prim. ur.) na internetu pa da se družimo, razmenjujemo iskustva...

Mobilni gejming je sveopšte rastući trend, tu nema nikakve sumnje...

PLAY!: Kada pogledate unazad na vašim i tuđim primerima, koliko je teško (ili lako) početi sa razvojem video igara u Srbiji i zašto? Da li je lako okupiti ljudе oko neke vizije bez možda garancije da ćete uopšte i nešto zaraditi?

NENAD: Početak bavljenjem igram je kao i svaki početak –

težak. Čini mi se da su ljudi sa naših prostora izgubili veru u stvaranje nečega velikog napornim i poštenim radom, pa su entuzijasti koji su spremni da prate neku viziju i ulože sebe i svoj rad u nju retkost. Sa druge strane, za bavljenje igrami nije presudno neko formalno obrazovanje koliko je bitna ogromna količina energije i volje, pa je sa te strane ulaznica dostupna skoro svima.

PLAY!: Šta mislite o mobilnom gejmingu za Android i iOS? Jel planirate da se bavite ili se čak i bavite istim?

NENAD: Mobilni gejming je sveopšte rastući trend, tu nema nikakve sumnje, i po svemu sudeći era dominacije personalnih računara se bliži kraju, pa bih svakome ko počinje da se bavi igrami savetovao da gleda u pravcu mobilnog gejminga. Naš tim ravnopravno pokriva PC i mobilne platforme – portovanje naše prve igre je uveliko u toku, a svi sanjamo trenutak kada ćemo pronaći vremena da između HOPA naslova napravimo i neku svoju "čistokrvnu" mobile igru.

Pored tih opštih stvari, prelazimo malo i na sam Mad Head Games i dešavanja u istom:

PLAY!: Nismo se čuli još od vašeg veoma kvalitetnog Rite of Passage naslova iz leta sada već prošle 2012. Igra je prošla veoma dobro koliko vidimo i čujemo, a sada ovako, nekih pola godine kasnije kada sumirate u Mad Head-u – jeste li zadovoljni uspehom igre i kako sada razmišljate o svemu tome kada su se stišale malo strasti?

NENAD: Veoma smo zadovoljni uspehom ROP-a, a pred nama je istovremeno i zabavan I težak zadatak: ponoviti I prestići taj uspeh. S obzirom na to da je u samo prvih mesec dana igru odigralo gotovo pola miliona ljudi i da je odnela titulu "igra godine" na nekoliko casual gaming portala, jasno je da su očekivanja mnogo viša nego prošle godine i da ceo tim mora biti na nivou koji se očekuje od nas. Ka tome hitamo užurbano, jer onaj ko jednom oseti zadovoljstvo koje sledi nakon izdate igre ne može da dočeka da se taj osećaj ponovi iznova i iznova. Završetak rada na jednom

projektu je značio otvaranje vrata narednim projektima, tako da trenutno u timu strasti su sve samo ne stišane...pred nama je definitivno uzbudljiva godina.

PLAY!: Na čemu radite trenutno? Bar neki detalj :D

NENAD: HOPA igre su naša trenutna preokupacija.

Uveliko se radi na nastavku Rite of Passagea, a pored toga u produkciji imamo još nekoliko naslova istog žanra, ali potpuno drugačijeg senzibiliteta. Što se tiče igara koje nisu iz HOPA žanra – I tu će biti iznenađenja, ali o tome više kada dođe vreme.

Nikada se ne sme zaboraviti za koga se zapravo pravi igra, kakva su očekivanja naših igrača i šta je to što će njima predstavljati izazov i izvor zabave.

PLAY!: Kako vidite Mad Head Games za 2 godine, a onda 5 i 10? Ili su to možda velike vremenske deonice za planiranje u ovom trenutku?

NENAD: Tržiste video igara i slobodna developera su vrlo turbulentna područja i vrlo je nezahvalno praviti dugoročne predikcije, ali naravno ne može se funkcionalisti stihiski i bez plana. Narednih par godina ćemo se definitivno zadržati u svetu casual igara, prvenstveno praveći HOPA naslove. Pored toga sigurno znam je da je želja svakog pojedinca u timu da napravimo igru koja će postati planetarno popularna. U narednih par godina planiramo da nastavimo sa proverenim receptom, ali i da napravimo veliko iznenađenje.

PLAY!: Čemu vas je Rite of Passage naučio, a da niste bili uopšte svesni toga i osećate se možda i malo raspamećeno?

NENAD: Utvrdili smo ono što smo oduvek znali, a što nije na odmet da se ponovi - to je da je kvalitet igre najbitnija stvar u game developmentu. Takođe, posle završene igre dolazi velika količina povratnih informacija koja doprinosi još



boljem shvatanju i razumevanju svoje publike – što je druga najbitnija stvar. Nikada se ne sme zaboraviti za koga se zapravo pravi igra, kakva su očekivanja naših igrača i što je to što će njima predstavljati izazov i izvor zabave.

PLAY!: U čemu nalazite ovih dana kako da kažem – inspiraciju ali ne kreativnu već radnu? Šta vas gura dalje da se bavite gejmingom? Da ne kažem ono malo depresivnije – šta vas izvlači iz kreveta ujutro (popodne?!)?

NENAD: Hahaha..pa zašto depresivno? Ništa nas ne gura već nas vuče...kancelarija puna saradnika sa atmosferom koja ne može da se uporedi ni sa jednim radnim mestom na svetu je već sama po sebi dovoljna motivacija, a da ne

spominjem kreativne izazove sa kojima se svakodnevno susrećemo. Ako to nije dovoljno, možda spisku treba dodati igranje igara kao obavezni deo radnog vremena, a za ambicioznije tu je i prilika da se učestvuje u oblikovanju svetskih trendova zabave. Imajući sve to u vidu, prosto ne vidim zašto bi neko ostajao u krevetu pored takvih prilika za zabavan rad I samoostvarenje.

Na primer “budite najbolji u nečemu” je kliše koji većina ljudi nikada ne ostvari a trebalo bi da teže tome.

PLAY!: Za kraj idemo dvodelno, malo klišeizirano ali

slobodno možete da zadate lični pečat i preokret u ovo najstandarnije pitanje ikada u bilo kom intervjuu: a) Šta bi poručili mladim i onim ne toliko mladim ljudima koji se upuštaju u vašu granu industrije sa nadom u bolje sutra za domaći gejming? b) Šta bi poručili našim gejmerima, igračima koji igraju vaše i tuđe igre ili možda čak ni ne znaju da mi u Srbiji imamo par gotivnih igara?

NENAD: Kliše možda zvuče dosadno, ali vrlo često nose dobru poruku i ne bi ih trebalo izbegavati samo zato što su uobičajeni i svakodnevni i zato što nose pečat "za izbegavati". Na primer "budite najbolji u nečemu" je kliše koji većina ljudi nikada ne ostvari a trebalo bi da teže tome. Za nekoga ko zna dobro da radi to što radi nikada neće biti

zime ili manjka posla. Zahvaljujući Internetu ni zaostalost naše zemlje više nije prepreka kolika je bila do pre nekoliko godina, a uslovi za pravljenje igara nikada nisu bili bolji – danas postoji veliki broj besplatnih ili vrlo pristupačnih game enginea, ogromna tržišta koja su dostupna bilo kome, izdavači koji su spremni da finansiraju dobre ideje, outsourcing je ulaznica niskog rizika, dostupnost informacija i iskustava drugih timova kao i saradnja sa ljudima sa drugih krajeva planete su na dohvat ruke...spisak stvari koje su nam na raspolaganju je ogroman, "samo" treba znati ugrabiti svoje mesto pod Suncem. Ljudi koji se upuštaju u ovu granu treba mnogo da se informišu i da imaju jasan i lako proverljiv cilj, jer samo u takvoj atmosferi mogu da nastanu velike stvari.





3Dcafe



www.3dcafe.rs

Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392

**Platforma:**

PC

Razvojni tim:
Digital Extremes**Web:**
www.warframe.com**Preporučena konfiguracija:**

OS: Windows 7

CPU: Intel core i5

RAM: 4GB

HDD: 20GB

Grafika: što bolja!



Kada Digital Extremes objavi da radi na novoj video igri, tu informaciju ne uzimate olako. Ovaj tim, inače iz Londona, prvi deo svog postojanja razvijao je raznorazne flipere, po kojima su i postali poznati, a potom su u svoj portfolio ubacili igru odnosno serijal koji im je doneo planetarnu slavu – Unreal. Originalni Unreal, potom Unreal Tournament pa zatim i nastavci, sve do pojavljivanja novih "intelektualnih svojina" poput Pariah, Warpath, Dark Sector, The Darkness 2 i tako dalje, nizali su dobre ocene i nagrade za DE. Stoga smo bili posebno zainteresovani za Warframe, igru koja je najavljena kroz Google kampanju sa nekakvom čudnom "spodobom" na banneru uz pojam "revolucionarizacije gaminga".

Šta je Digital Extremes uradio? Uzeli su ovih dana popularni MMO žanr i umesto da se koncentrišu na PvP ili

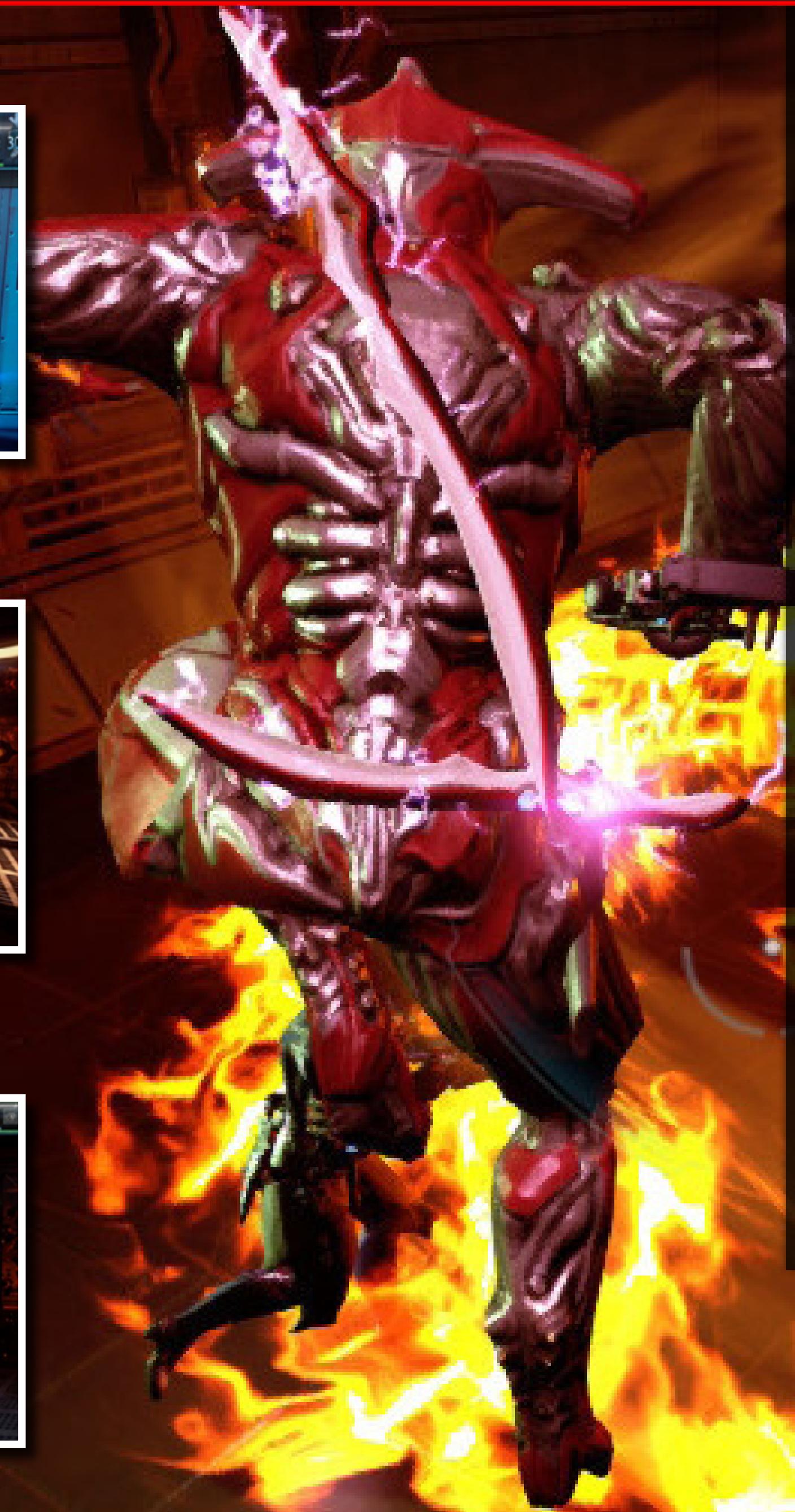
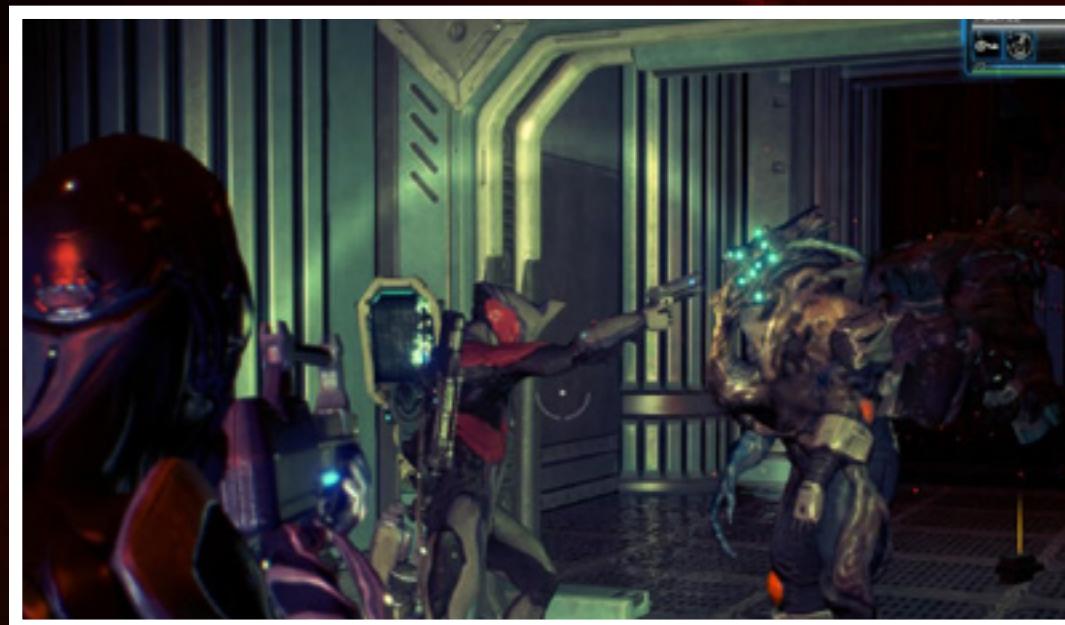
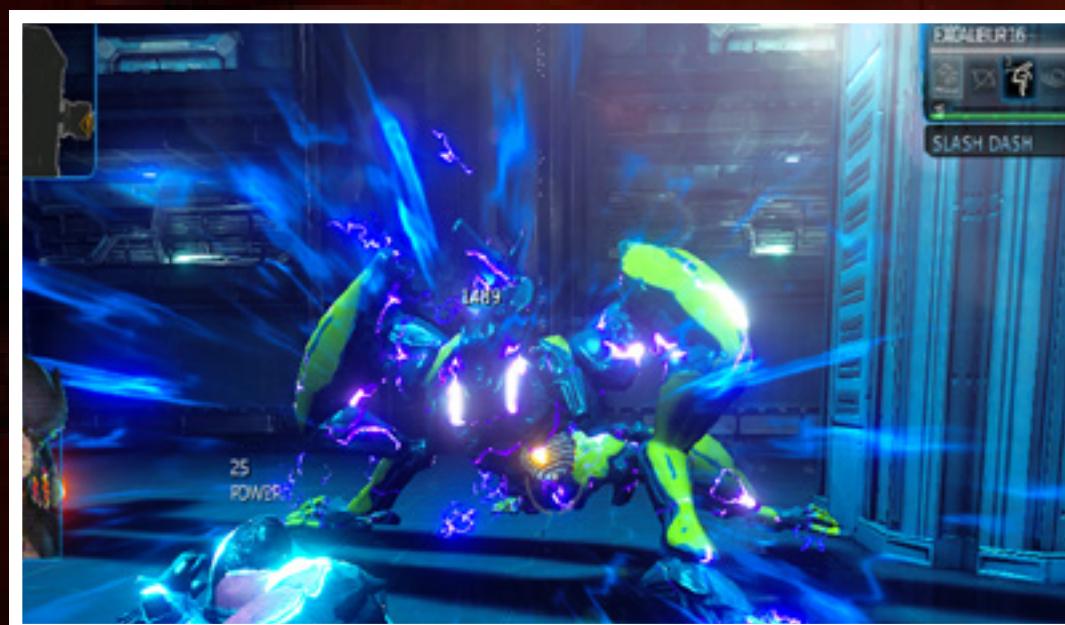
neki drugi način online borbe sa drugim protivnicima, odabrali su da Warframe zapravo bude PvE igra odnosno kooperativno krljanje tone protivnika zarad ostvarivanja zajedničkog cilja sa svojim ortacima ili "slučajnim partnerima". Odmah na početku – grafika je "bruka", što bi rekli mлади. Evolution engine kojeg DE razvija već više od pet godina prvi put je upotrebljen u Dark Sectoru, potom u The Darkness 2 a sada se njegova unapređena verzija koristi za Warframe. I ukoliko imate dovoljno jak računar, nećete ostati ravnodušni na izgled likova, rendering, kvalitet tekstura, animacije. Zaista, u tom smislu, kapa dole.

Grafika je zaista sjajna...

Kada prvi put kročite u ovaj SF svet, potrebno je da prođete

kraći tutorijal kako biste se upoznali sa komandama i konceptom. Ukratko, u pitanju je pucačina u trećem licu u kojoj imate pušku, pištolj, hladno oružje i nekoliko specijalnih dodataka u skladu sa tim za koji se "Warframe" odlučite. U beti su to – Excalibur, Loki i Volt. Svaki od njih ima specijalnosti poput nevidljivosti, izdržljivosti, postavljanja zamki, manipulacije strujom ... Svaki Warframe može da napreduje u okviru svog "drveta" prilikom čega se otključavaju novi potezi i mogućnosti, a tokom igranja će biti moguće otključati ili "skovati" čak i potpuno nove frejmove.

Misije vam se nude u vidu planetarnog sistema koji je posve linearan. Kada dođete na jednu planetu i nju "očistite", možete otići na drugu planetu pa potom na treću i tako kroz čitav univerzum. Zadatke, kao što smo pomenuli na početku teksta, obavljate sa živim saigračima, ali ukoliko



želite možete biti dostupni za sve koji žele da se igraju u tom trenutku ili samo za svoju odabranu ekipu. Čak možete odabrati i solo igranje pa misije obavljati sami, kao da igrate singleplayer ostvarenje.

Za same borbe zaista nismo brinuli jer ni najveći fanovi Quakea u vreme Unreal Tournamenta nisu dovodili u pitanje da u UT-u "ima nečega". Digital Extremes je vremenom samo napredovao pa je Warframe zaista pitka pucačina sa fluidnim pokretima i napredovanjem u okviru misija. Preciznost svakog od oružja je različita, kao i njegova snaga, hitbox protivnika kakav i treba da bude – baš sve što očekujete u tom smislu, u Warframe-u i dobijate. Međutim, igranjem nailazimo i na jedan od najvećih problema igre – repetitivnost. Da je ekipa dizajnera iz Londona odlučila da Warframe bude multiplayer rokačina u trećem licu sa RPG elementima napredovanja, mogli bismo konstatovati da su na jako dobrom putu. Međutim, opredelili su se za to da igra zapravo bude svojevrsni PvE singleplayer-multiplayer hibrid, i tu nastaju problemi. Već na jednoj planeti postaće vam dosadno da se krećete po mahom copy/paste-ovanim prostorijama, nekada i bez jasno određenog cilja ili mogućnosti da shvatite gde se nalazite, a kada se to isto događa i na sledećoj planeti, pa i onoj posle nje, ne možemo a da se ne zapitamo šta možemo očekivati od finalne verzije.

... ali repetitivnost stvara probleme.

Tračak nade u čitavoj repetitivnosti donose predmeti razbaci po mapi u vidu "kontejnera" u kojima se najčešće nalaze municija i paketi prve pomoći, ali se katkad mogu naći i šeme za proizvodnju novih predmeta ili oružja, što donosi

izvesno osveženje. Dobro je i istaći da se sav "plen" deli među aktivnim igračima pa nema bojazni da će jedan lik trčati okolo i skupljati sve šta može, vama ne ostavljajući ništa. Kada napravite novo oružje ili "magiju" stil igre može se donekle promeniti, utoliko što ćete imati novu interesantnu opciju "u rukavu". Kada tome dodamo i simpatične efekte eksplodiranja glava i udova protivnika, jasno je da su Digital Extremes išli i na to da od svog lika napravite "mašinu za ubijanje" pa da u svojevrsnom "Diabolikom" maniru tamanite horde protivnika pritom se manjakalno smejući ispred ekrana.

Free to play je "nova crna" u svetu video igara u proteklom periodu, a ovaj način finansiranja krasи i Warframe. Igra je besplatna, ali se mogu kupiti dodatni novci, nazvani "Platinum" za sve one koji ne bi da skupljaju nacrte predmeta i voleli bi da što ranije imaju mogućnost da odaberu neki novi warframe, neko novo oružje ili neku novu sposobnost. Tu su i brojni drugi dodaci za one koji se "iskeširaju" poput specijalnih bedževa, imena i tako dalje. Kako će ovo uticati na balans igre ostaje da se vidi, pošto je u beti isuviše mali broj igrača koji još pritom nisu ni toliko voljni da se dodatne mogućnosti plaćaju "živim" novcem. Pošto je u pitanju igra koja se razvija, moramo biti pomalo suzdržani kod finalne ocene. Reći ćemo da je gameplay dobar, grafika sjajna, da postoje potencijalni problemi ukoliko model kupovine oružja u igri za pravi novac ne bude bio dobro rešen, kao i da će pitanje repetitivnosti morati da bude odgovoren na pravi način, velikim brojem novih i originalnih mapa i nivoa, ukoliko Digital Extremes želi da na duže staze zadrži igrače.

Autor: Aleksandar Ilić

DEAD SPACE 3 - DEMO

Ajzak i drugari**Platforma:**
PC, XBox 360, PS3**Razvojni tim:**
Visceral Games**Izdavač:**
Electronic Arts**Web:**
www.deadspace.com**Preporučena konfiguracija:**

XBox 360

PlayStation 3



Nekako je prošlo dve godine i evo smo na pragu novog Dead Space-a, a da nismo to ni osetili... taj prolazak vremena. U svakom slučaju, EA i Visceral su rešili da bace demo među narod malo ranije i to naravno samo u konzolne vode. Mi smo igrali tih sat vremena demoa i došli smo do nekoliko preuranjениh zaključaka koji će se naravno promeniti ili potvrditi kada se igra najzad i pojavi početkom februara.

Demo je samo za PS3 i XBox 360

Dosta je kontroverze bilo povodom co-op moda u novoj DS igri. Odmah da vam kažem – nije loše i nemate zbog čega da brinete. Mislim, dosta kritike je dolazilo sa stanovišta da atmosfera u igri neće biti ista za dva igrača. I oni najglas-

niji kritičari povodom ovoga su uglavnom zapeli za nešto i ne puštaju iako to nema nikavog smisla. Pa evo odmah da vam kažem ako ste jedan od tih – ne znam kako zamišljate da igra bude manje strašna u tom slučaju? Ako mislite da je sadržaj nekako "ublažen" da bi igralo dvoje ljudi – ne, nije tako, nema logike uopšte ta tvrdnja. Drugo, ako mislite da je prisustvo druge osobe tokom igranja minus za atmosferu i tenziju i horor – uvek možete da NE IGRATE u dvoje već solo. Tako da vaše "Aaaali,..." teorije stvarno padaju u vodu. Da ne pominjem što Dead Space nekako i nije toliko strašan koliko je solidno osmišljen gorefest sa ukusno smeštenim zicerima i neretkom tenzijom ali daleko od toga da nećete spavati narednih mesec dana (kao npr. sa Amnesiom ili matorim Andajingom). To se može protumačiti sve kao osrednje strašno iskustvo, ako baš hoćete tako. Nije dead Space apeks horor žanra i strašnih igara da nešto kao igranje u dvoje

može sada da ubije ceo taj koncept. No, dosta o tome. Dalje, demo vam nudi da probate uglavnom sve bitne elemente i novitete tako da sa marketing strane je veoma solidno osmišljen. Najbitnije, i ovo savetujemo da ako možete probate što ranije pre početka igre, da odete u demo sobu za kraftovanje oružja. Deluje jednostavno ali realno ne znate šta ste sklepali dok ne probate kako radi, a i da malo uđete u fazon. Ta demo soba vam nudi da vidite kako se sklapa novo oružje, šta vam sve treba i naravno da ga isprobate na bujici nekromorfa i učite na svojim greškama.

Nije baš jasno kakva je igra i posle demoa

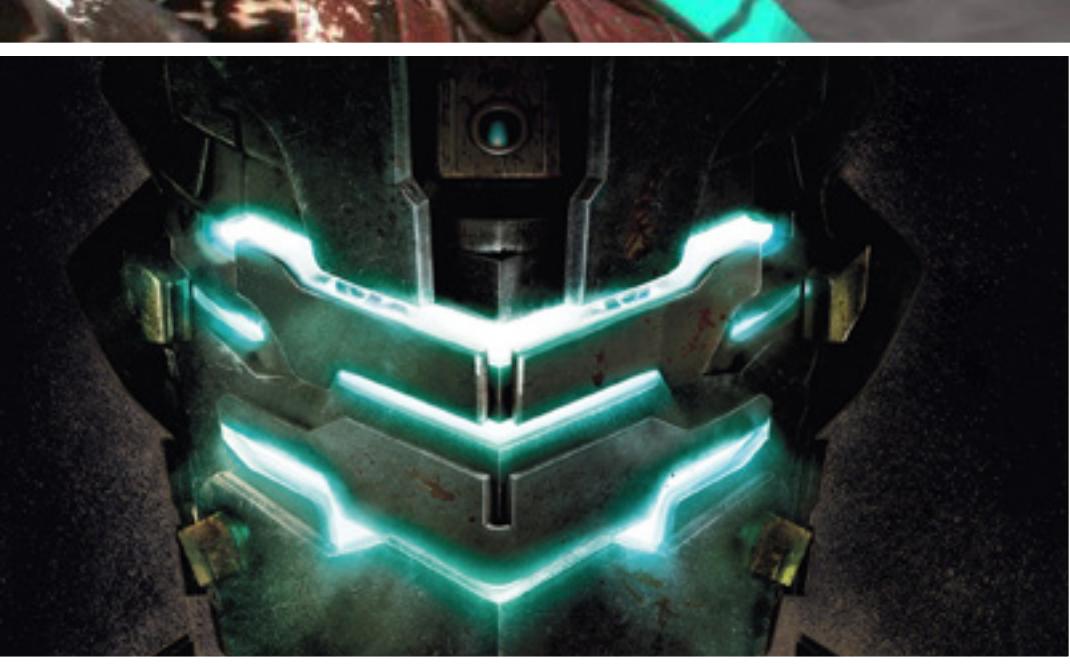
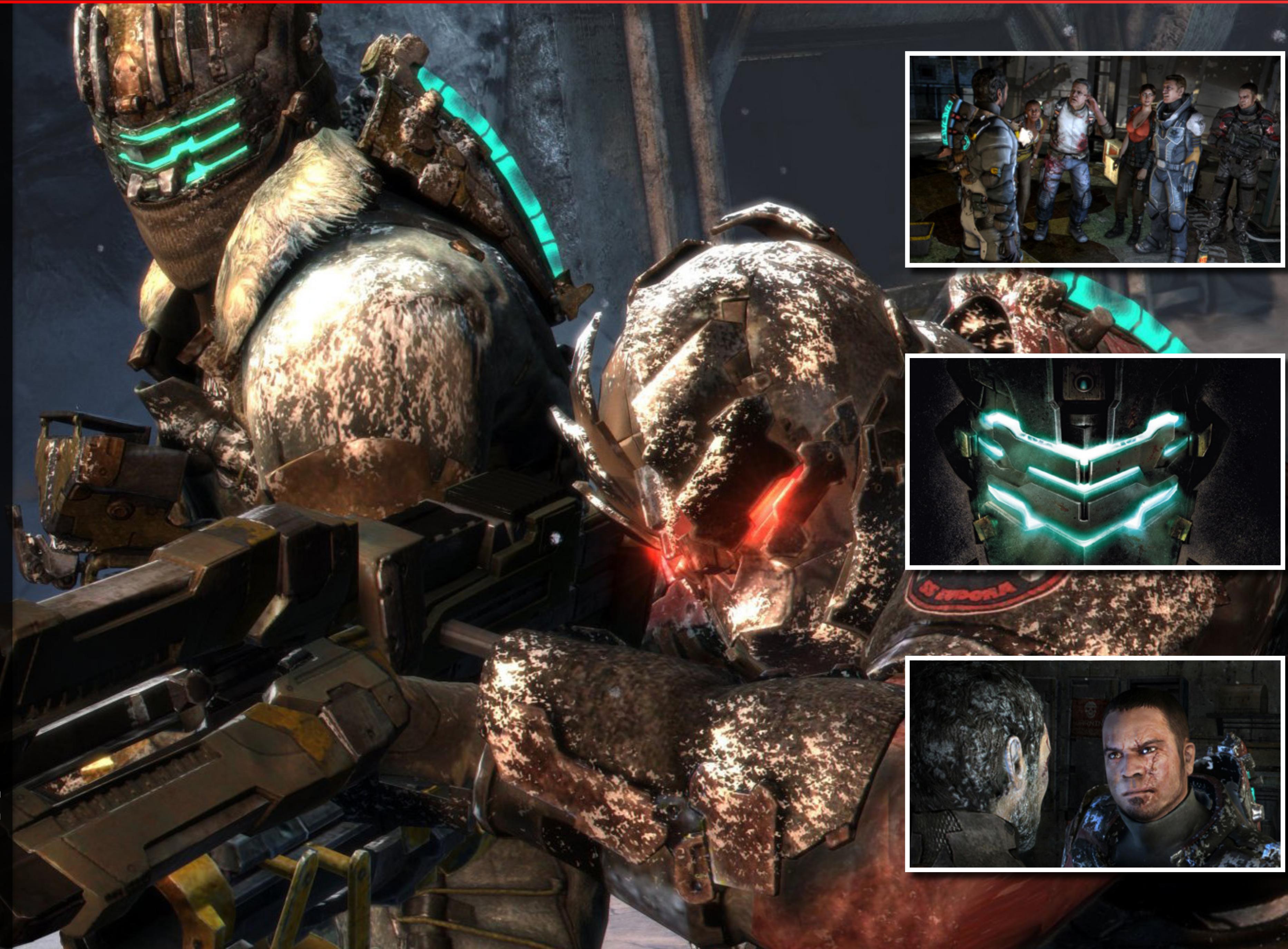
Naravno, ovde vam je health neograničen pa nema tenzije. Jedna takođe dobra ali jako sumnjiva stvar je što je demo pažljivo izrežiran da ne možemo baš da steknemo pravi

utisak da li vredi dati 50+ evra za ovu igru kada se pojavi. Naravno, da li uopšte vredi dati 50+ evra za bilo koju igru, to možda i nije za ovaj tekst ali dotačićemo se i toga jednom. Sam gejmpaj je manje-više isti kao i u prethodne dve igre, tu su dva oružja, dva moda po oružju i stazis. Meniji su malo prekomplikovani što smatram da nije bilo potrebno ali ajde dobro de, nije ni toliko da smeta ali se primeti i zapita se čovek "zar ovo nije moglo prosto brže i lakše" kada pritisnete start tokom igre.

Za tih sat vremena sam skontao da ima dosta izrežiranijih delova nego u prethodnim igrama i dosta PRESS A TO XYZ trenutaka. Nadam se da je to ograničeno u punoj igri i da nećemo svakih deset koraka da doživljavamo QTE. Igra vas ovaj put vodi i napolje dosta i sve to izgleda lepo, mada za nijansu lepše od prve igre. Inače je vizuelno igra manje-više ista kao protekle dve. Opet, nije da su protekle dve imale lošu grafiku ili nešto pa da to bude sad loše. Nije ali se vidi odsustvo grafičkih noviteta i plus izjava da će PC verzija biti najstriktniji konzolni port bez ikakvih poboljšanja u odnosu

Podseća na neke ne baš lepe kreativne odluke u nekim stajim, diskutabilnim nastavcima kulturnih franšiza

na konzolu grafiku je malo depresivno. Nekromorfi su i dalje tu, neki lepši, neki ružniji. Jedna stvar koja mi je jako smetala, a to sam skontao još u demo sobi je da postoji jedan određen osećaj u igri koji nije bio u prethodne dve. Kada sam prvi put ugledao par nekroa na kojima sam probao svoju pušku, izvalim da jedan od njih umesto ruku ima – SEKIRE! Kada vratimo film unazad i kroz milion igara, to nije ništa čudno... ALI! Ali to nekako ne leži ovde, i pored stvarno nekih suludih situacija u protekle dve, a pogotovo u prošloj igri, sada imamo nekromorfa sa sekiramama umesto ruku. I onda se setimo te inspirativne spirale ka dnu kojom se provozaju svi kreatori ponekad. Da li je moguće da prosto u Visceralu nisu znali šta više i rekli – "Aaaahww..fucki it, give him axes instead of hands!"? I tu me strefi – ovo me



sve podseća na kretenske trenutke u DOOM 3. Doom 3 koji ima svojih trenutaka ali nema šta da traži u Dead Space-u. Doom 3, igra koja je postala parodija na samu sebe, zabrinuo sam se da se upravo isto dešava i sa Dead Space-om. I odgovor na to je – ne znam. Znaću kada odigram celu igru.

Demo je bio interesantan i zabavan. Nadam se da se Dead Space neće pretvoriti u Resident Evil kurčluš gde se više ne zna ko pije a ko plača i zašto plača i šta pije i zašto pije uopšte i kome plača. Kao što napisah, demo je ok ali nedovoljan. Igra ne izgleda kao da će vam promeniti život niti će doneti baš neke super novitete ali ako bude zadovoljavajuće iskustvo kao prve dve igre, to će biti sasvim dovoljno da kažem da je dobra igra. Videćemo detaljnije u februaru izgleda.



Autor: Bogdan Diklić

Shootmania STORM - BETA

Nadeov izlet u FPS

Nadeo je do pojavljivanja Trackmania Original izdanja bio prilično nepoznati studio iz Pariza. Virtual Skipper i prva TrackMania iz 2003 godine nisu prošli posebno zapaženo. Potom, 2005 izdaju TrackMania Sunrise i TrackMania Original, što će biti uvod za objavljivanje besplatne Trackmanije pod imenom Nations, specijalno napravljene za Electronic Sports World Cup (ESWC). Nations je, iako nezavisna igra, dosta toga preuzela od "Sunrise"-a, a ovaj zajednički potez Nadea i ESWC-a ispostavio se kao jako uspešan jer se već posle dve nedelje od objavljivanja igre na Trackmania servere registrovalo preko milion igrača. Koncept potpuno besplatne igre kao i mogućnost da bilo ko jako jednostavno "upadne" u igru i plasira se solidno na rang listi bio je dobitni recept za uspeh.

Sedam godina kasnije (ala smo matori), Nadeo je posle nekoliko dodatnih Trackmania izdanja i zvaničnog nastavka Trackmania 2, odlučio da se oproba na potpuno novom tržištu – pucačinama u prvom licu i – Shootmania je rođena. Svako ko je iole jednom odigrao Trackmaniju, u Shootmaniji će se osećati "kao kod kuće", makar u glavnom meniju i osnovnom konceptu igre – kao da Nadeo i dalje u potpunosti zanemaruje menije i oni i dalje bivaju ružni, bazični i kao nešto što je izašlo u 1993 godini iz dizajnerskog studija potpunih anti talenata.

U igri imate samo jedno oružje, ključ je u taktici

Okruženje u koje je postavljena Shootmania deluje prilično interesantno. Sa jedne strane u pitanju su ruine i iskopine, svojevrsna "lekcija iz istorije" za zainteresovane, dok su sa druge glavni likovi u haj tek odelima sa naprednim naoružanjem, što zaista dodaje neki poseban šmek, iako tako ne zvuči.

Glavna stvar koja razlikuje Shootmaniju od ostalih pucačina zapravo leži u Nadeo receptu "što naizgled jednostavnije igre". U tom smislu, u ovom ostvarenju, glavni junak poseduje samo jedno jedino oružje – lanser raketa, i to se ne menja. Nikada. Postoje još dva druga za specifični tip obračuna – sniper i The Nucleus, ali u 99% slučajeva, modova i okršaja, na raspolaganju vam je stari dobri rocket launcher. Ideja je da se na taj način nagradi znanje i osećaj igranja kao i da se u partije "uskače" što lakše bez potrebe da se "podešavate" pola sata. No, baš kao i u Trackmaniji, lako ćete početi da igrate, lako ćete čak možda i biti solidni, ali da biste bili zaista dobri, biće potrebno dosta vežbe.

Još jedna od stvari u koju dizajneri polažu dosta nade jeste mogućnost da se odbijate od zidova i tako skačete dalje, da se klizate i uopšte da u maniru popularnog Quake 2 i Quake 3, vezanim skokovima i "pogadanjem" pravih delova površina koje vas okružuju ostvarujete bonusne na brzinu kretanja i visinu skokova. Ovo, uz dobro nišanjenje i mogućnost predviđanja kretanja protivnika, osnovni su recept za uspeh u ovoj igri.



U toku pisanja ovog teksta, igra je trebalo da se pojavi 22. januara ali je napravno odložena za prvu polovinu aprila, a dotele će biti u otvorenoj beti, počevši negde od prve polovine februara.

Platforma:

PC

Razvojni tim:

Nadeo

Izdavač:

Ubisoft

Web:www.shootmania.com**Preporučena konfiguracija:**

OS: Windows 7

CPU: Intel Core i5

RAM: 4GB

HDD: 4GB

Grafika: najnovija generacija

Modova za igru ima nekoliko – time attack zahteva da vaš tim bude brži od protivničkog a bez ispaljenog metka. Victory mod menja cilj igre posle određenog broja minuta, pa će tako u jednom trenutku zadatak biti imati najviše ubistava a u drugom napraviti najveći skok. Konačno, možda i najzanimljiviji mod je Royal, svojevrsni "Last man standing" ali sa "obrtom" – kako vreme prolazi arena za okršaje se smanjuje nadolaskom otrvne oluje koja vas ubija trenutno. Na ovaj način vas igra forsira na okršaj i međusobni susret a ne na skrivanje i odugovlaženje, što je slučaj kada se recimo susretu po jedan igrač na svakoj od strana u Counter Strike-u.

Sve dosta zavisi od vaše sposobnosti duplih skokova, skakanja uza zid i slično

Naravno, opet, kao što pokazuje tradicija Nadeo igara, život Shootmanie će dosta zavisi od angažovanja igrača koji će ujedno i praviti raznorazne mape, baš kao što se u današnje vreme u Trackmaniji mahom igraju staze koje su kreirali korisnici a ne one koje su napravili dizajneri iz pariskog studija. Postoje dva tipa editora – osnovni i napredni, pri čemu će većina najverovatnije odmah početi sa naprednim jer je, paradoksalno, lakši za korišćenje od osnovnog.

Meniji su i dalje u tradicionalnom Nadeo ruhu – kao sa početka 90ih

Imajući u vidu da igra ima samo jedno oružje i ne specijalno definisan sistem napredovanja, postavlja se pitanje da li će brzo dosaditi igračima i šta uopšte ima da im ponudi pored novih nivoa koje će kreirati komuna. Možda će Nadeo ubacivati nove modove, možda vremenom i neke druge dodatke, ali ono što je sigurno jeste da budućnost u kompetitivnom smislu sigurno postoji, makar u narednih godinu dana, pošto je Dreamhack najavio Shootmaniju kao svoju zvaničnu turnirsku igru u junu a slično je uradio i IPL6 koji organizuje turnir u Las Vegasu sa nagradnim fondom od 100.000 dolara! Znači, Nadeo je uradio šta je mogao, sada je na komuni da proceni da li će Shootmania imati dugu budućnost ili će biti zaboravljena posle izvesnog broja meseci.



**1Gb/s BANDWIDTH
0-20ms
OSETITE RAZLIKU!**

**COUNTER-STRIKE
FPS
1000FPS**

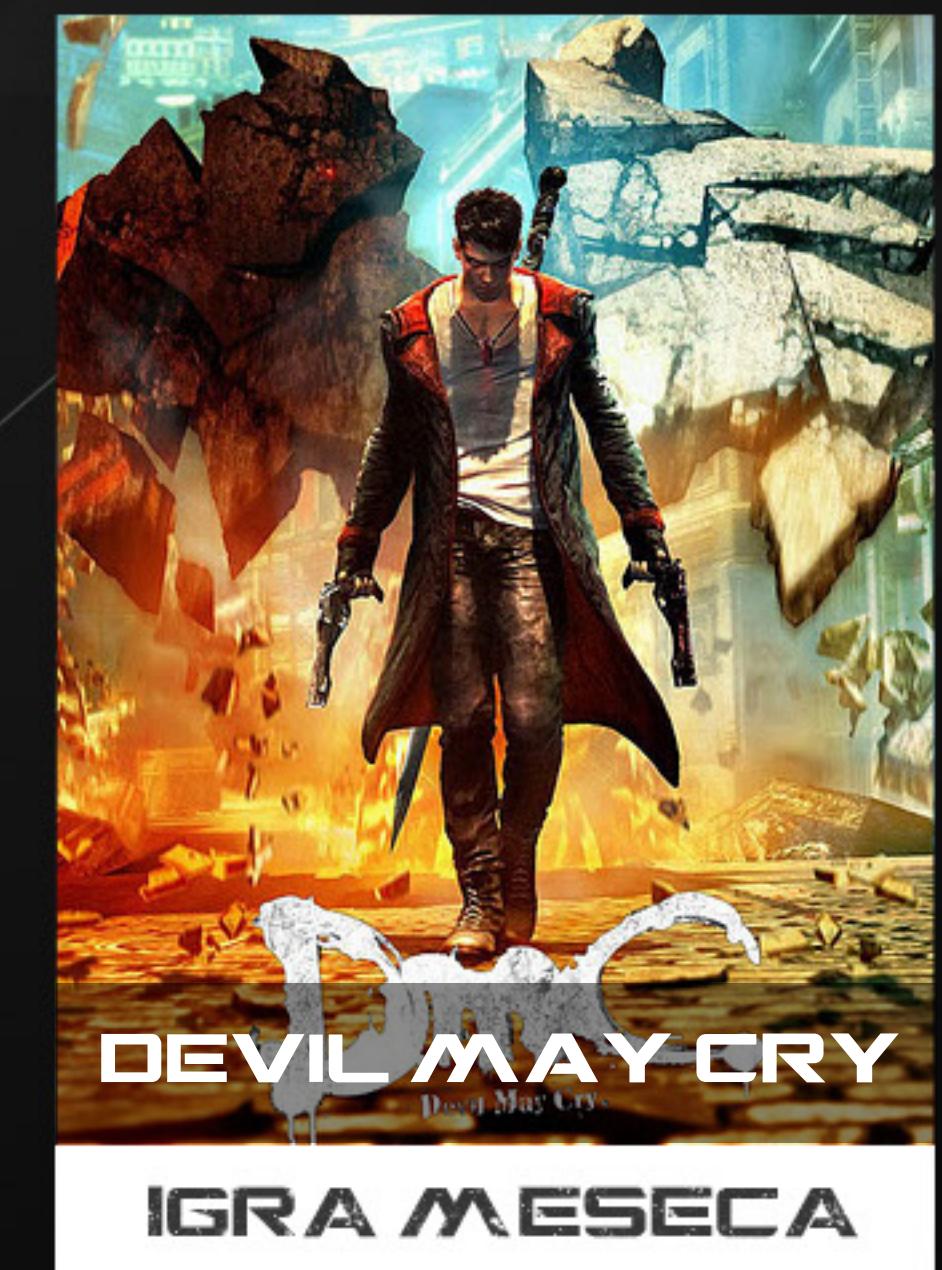
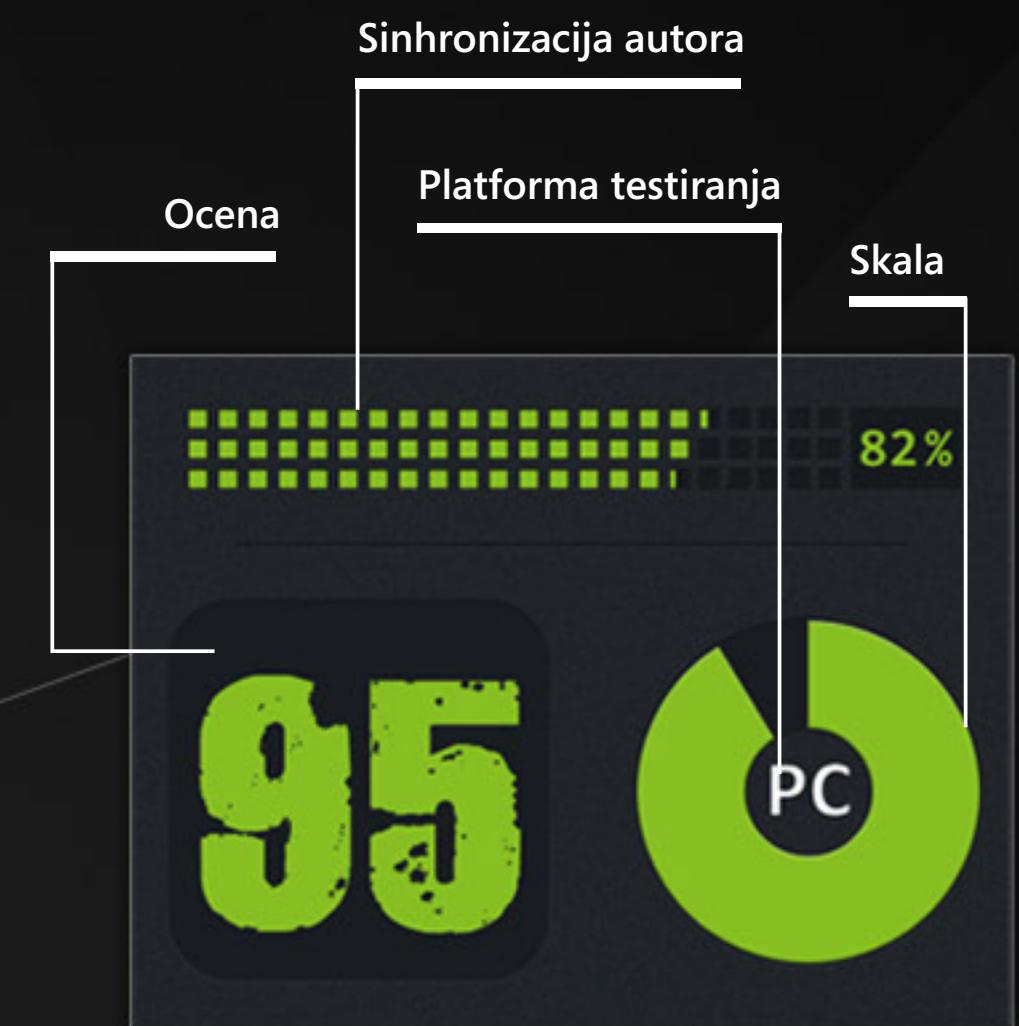


**Authorized
Provider**

begrad.com
GAME SERVER PROVIDER

gamer.beograd.com
gamehosting@beograd.com
gamer@beograd.com

REVIEWS



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

OCENE:

100 do 86

ZELENA ZONA - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

85 do 71

ŽUTA ZONA - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

70 do 51

ORANŽ ZONA - Ovdje su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

50 i niže

CRVENA ZONA - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na

Autor: Bogdan Diklić

**Platforma:**
PC**Razvojni tim:**
SCS Software**Izdavač:**
CD Projekt / Excalibur / Rondomedia**Web:**
www.eurotrucksimulator2.com**Cena:**
27€**Preporučena konfiguracija:**
OS: Windows 7
CPU: Intel Core2Duo 2,4GHz
RAM: 2GB
HDD: 2GB
Grafika: GeForce 7600GT

EURO TRUCK SIMULATOR 2

Paja i Jare ponovo voze

Jedna od igara koja spada u kategoriju – "ne možemo da verujemo da ovo igramo" je upravo Euro Truck Simulator 2. Čitava storija oko toga kako smo se uopšte odlučili da zaigramo nešto ovako je potpuno suluda, ali nju ćemo ostaviti za neku drugu priliku. Tek, kraj je 2012 godine a u veličini od samo 600MB krije se jedna od najinteresantnijih igara za koju nikada ne biste rekli da je toliko zabavna, makar ne sudeći po imenu.

Igru započinjete kao vozač sa dozvolom za vožnju kamiona i sa nešto novca u svom džepu. Rodni grad (kojeg sami birate) vam je ujedno i početna tačka i na tržištu rada preuzimate svoje poslove odnosno transport dobara iz vašeg grada u neki drugi. Na ovaj način svaki novi grad koji posetite biva "otključan" pa će se na berzi poslova pojaviti i rute iz tih novih mesta u neka do tada neotkrivena. Dizajneri su za sada ubacili više evropskih država – Austriju, Belgiju, Češku, Francusku, Nemačku, Italiju, Luksemburg, Holandiju, Poljsku, Slovačku, Švajcarsku i Veliku Britaniju, gde naravno Nemačka, Francuska i UK prednjače sa brojem dostupnih gradova (preko 10) dok je Slovačka na primer zastupljena samo kroz Bratislavu. Za lokalno kao i tržište okruženja biće interesantno pomenuti da dizajneri planiraju, mada nisu i zvanično potvrdili kada i u kojem obimu, ubacivanje država i gradova Balkana, a u Srbiji će to biti Beograd, Subotica, Novi Sad i Kragujevac. Od "svoparnih" podataka pomenimo i to da su zastupljeni kamioni najpoznatijih proizvođača – Scania,



Renault, MAN, DAF, Volvo, Iveco i Mercedes-Benz. Doduše, poslednja tri za sada se zovu Valiant, Ivedo i Majestic zbog neregulisanih prava oko imena. Kompletni enterijeri svih kamiona verno su preneseni iz stvarnog sveta, ali i potpuno funkcionalni, pa će se na komandnoj tabli paliti lampice u skladu sa komandama koje aktivirate a pomeraće se i ručice farova i brisača.

Kada pomislite da nešto nedostaje – to zapravo nađete

Kada po prvi put sednete za volan neke od ovih grdosija, nećete znati šta vas je snašlo. Međutim, početni tutorijal kako je koristan da shvatite osnove igre i krenete u prvu vožnju. I upravo je to i najvažnije – jako brzo ćete pokrenuti ko zna koliko tona metala i otisnuti se put svog cilja. U ovom slučaju je, baš kao i u stvarnom svetu, Euro Truck Simulator 2 pogodniji za savladavanje nego na primer Flight Simulator. Sve vreme će uz vas biti svojevrsni hibrid GPSa i personalnog računara koji pored obaveštenja o ruti, količini goriva, brzini kretanja i položaju menjača donosi i listu elektronske pošte, telefonski imenik, putnu asistenciju i muzički uređaj. Glavna "tajna" Euro Truck Simulatora 2 zapravo leži u tome da za osnovnu vožnju ne treba puno predznanja, ali da za bilo šta više od toga, morate imati iskustva. Ono podrazumeva i da pogledate spisak komandi jer su dizajneri mislili na sve – od dugih i kratkih svetala, preko kočnice motora, ručne i standardne kočnice pa sve do ukrasnih lampica na kabini kamiona koje možete paliti po potrebi. Ono što je posebno zanimljiv detalj jeste da audio uređaj zapravo zavisi od vas – muziku koju želite da služate smeštate u za to namenjen folder i to će biti vaš "CD" unutar kamiona a radio stanice su zapravo internet radio stanice koje opet – sami definišete!

Parkiranje prikolicе unazad je nešto najteže na svetu, uživo i u igri

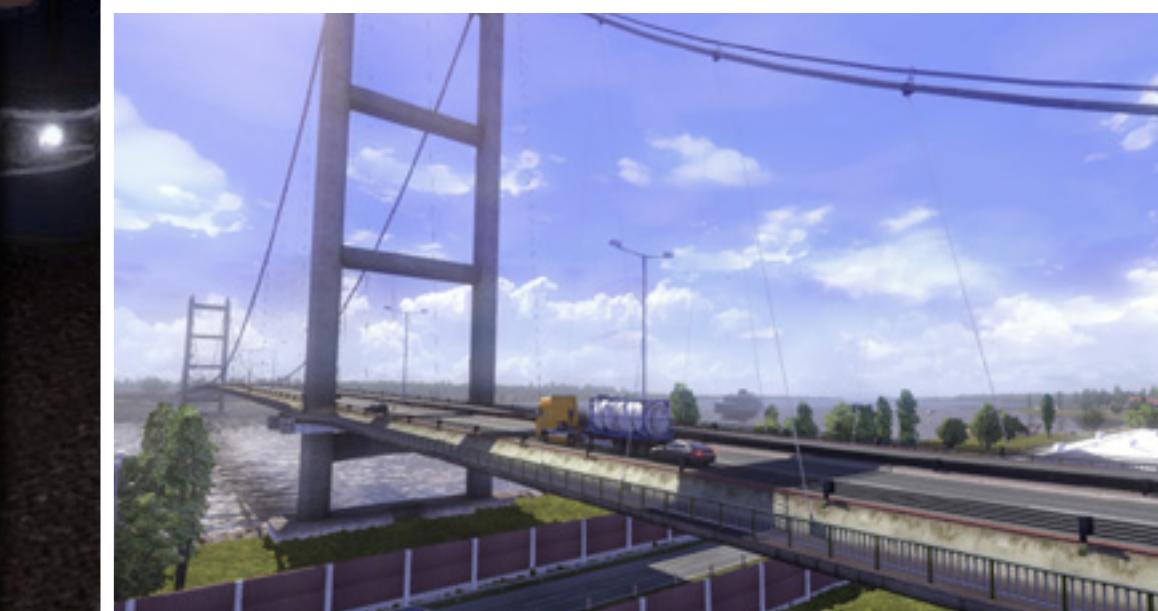
Grafički, igra izgleda i više nego korektno imajući u vidu njenu veličinu i tip. Pored već pomenutih kamiona, zastupljena je većina modela popularnih automobila

današnjice koje ćete lako prepoznati, a putevi kojima vozite su verno preneseni iz stvarnog sveta. Imajući u vidu da se transport mahom obavlja između gradova različitih zemalja, interesantno je videti promene u tipu asfalta, signalizaciji i građevinama kada idete iz Češke u Nemačku ili iz Slovačke u Austriju, Francuske u Holandiju... Okruženje je takođe prijatno za oko i lepo renderovano a na vožnju jako utiču i vremenske prilike. Ako je sunce, senka okolnih objekata padaće vam na vozilo ili će pak sunčevi zraci "udarati" direktno u šoferku. Ukoliko pada kiša, vidljivost će biti smanjena i moraćete da uključite brisače a noću ćete, baš kao i u stvarnoj vožnji, morati da kombinujete duga i kratka svetla kako biste videli kuda idete.

Sećate se onoga "sa nešto novca u džepu" na početku teksta? Taj novac će se uvećavati kako budete uspešno završavali rute, ali i smanjivati ukoliko budete vršili saobraćajne prekršaje ili nezgode, a honorar za isporuku biće smanjen ukoliko budete kasnili ili pak oštetite tovar. Kada skupite dovoljno novca, možete otići korak dalje – nema potrebe da više prihvatajete poslove i vozite tuđe kamione, možete kupiti svoj a potom i otvoriti sopstvenu špeditorsku kompaniju. Naravno, započećete iz male straćare ali ukoliko budete uspešni i posao bude rastao, vaša kompanija će biti sve veća pa ćete doći i do toga da sami angažujete druge vozače da za vas obavljaju rute. Inače, uspešnom vožnjom i kasnije vođenjem posla dobijate iskustvene poene koje potom ugrađujete u neke od "grana" koje Euro Truck Simulator 2 nudi – otključavaju vam se mogućnosti prevoza raznoraznih opasnih materija, možete da se usavršite u "eko vožnji" pa trošite manje goriva ili da se specijalizujete za jako duge rute i ostvarujete bonusne kada ih uspešno okončate.

Uvek možete samo da se vozikate okolo bez cilja i uživate u pogledu

Konačno, za sve koji su navikli da u igrama mogu da ulepšavaju svoja vozila, to je naravno moguće i kroz prodavnicu delova u Euro Truck simulatoru. Ne samo da



možete spolja farbatи svoj kamion, već mu možete lepiti i raznorazne nalepnice, ali i u potpunosti menjati enterijer tj. boje, izgled i raspored komandi.

Igru potpisuje SCS Software, češka ekipa koja je odgovorna za prvi Euro Truck Simulator ali i za 18 Wheels of Steel, pa u tom smislu ne treba strepeti za to da li je ovaj naslov dorađen od najstnijih detalja. Zaista neće biti stvari koje ćete moći da se setite a da ona u ovoj igri ne postoji, od kozmetičkih (izgled kamiona i komandne table), preko funkcionalnih (kontrola vozila, komande, fizika u igri) pa sve do suštinskih, kao što su praćenje retrovizora u vožnji, "šaltanje" brzina i slično. Takođe, ukoliko imate volan, iskustvo igranja će biti višestruko bolje.

U ostalim vestima, sad se pomalo plašimo za nas same da ne krenu da nam se dopadaju i Farm tycoon-i, Deer hunter-i, John Deere simulatori i slično.

Autor: Dmitar Đ. Aksentijević

DmC: Devil May Cry

Reboot! Al' valja!

Ako ste bili fan Devil May Cry serijala onda ste se garant izbečili kada je Capcom najavio reboot serijala i prve igre. Onda još grđe kada ste čuli da igru radi Ninja Theory, koji su bili zaduženi za Heavenly Sword pre nekoliko (uh, 6!) godina koji je nama većini bio ok igra ali ništa spektakularno i jako zaboravno, uprkos globalnom hajpu i tadašnjim ciframa. Odmah ćemo vas opustiti i reći je DmC isto tako, ispašao sasvim korektna i ok igra i da su sve bojazni bile na mestu ali na kraju se srećom nisu obistinile i da je za razliku od Heavenly Sword-a prevagnuo malo na bolju stranu sa neutralne crte. Priča je tu, onako, standardno sklepano i nabacano kao i u prošlim igrama i tu su naravno Dante i uz pomoć svog bate Vergilija gledaju da zaustave modernu inkarnaciju gospodara pakla koji želi da baci svet na kolena nekom kvazi bankarskom šemom. Realno, nismo obraćali pažnju toliko na priču jer gledamo da sačuvamo ono malo sivih ćelija što nam je preostalo. To ne znači da vi ne treba da se apsolutno koncentrišete i upustite u sve aspekte priče mada imajte na umu da su u Ninja Theory-ju sasvim jasno i svesno imali na umu kakav im je materijal u rukama i da je novi DmC malo čak i parodija sam na sebe, a i starije DmC igre tako da sve to uzmite sa velikom suspenzijom neverice.

... zapadnjačka fensi bitanga u treger majici ilišto bi se reklo "bad boy" na kojeg opet vlaže srednjoškolke.

**Platforma:**
PC, PS3, Xbox 360**Razvojni tim:**
Ninja Theory / QLOC**Izdavač:**
Ninja Theory / QLOC**Web:**<http://teamninja-studio.com/doa5>**Cena:**
39.99€**Preporučena konfiguracija:**

OS: Windows 7

CPU: C2D 2.4Ghz

RAM: 2 GB

HDD: 9 GB

Grafika: GeForce 8800GTS

**80**

- ✓ Zabavno
- ✓ Može biti izazovno ako poželite
- ✗ Na trenutke dosadno
- ✗ Bazičan i malo sterilan dizajn nivoa

Najveći možda trn u oku fanova je vizuelna izmena detalja u igri (pored naravno činjenice da se uopšte radi reboot, a ne nastavak) i naravno samog izgleda Dantea koji više nije anime tabadžijski princ na kojeg vlaže sve srednjoškolke već je... pa um, zapadančka fensi bitanga u treger majici ili što bi se reklo "bad boy" na kojeg opet vlaže srednjoškolke. Iskreno, ok je vizuelna promena jer je u istom duhu samo možda modernija i malo pozapadnjena.

Kada smo kod pozapadnjivanja, druga velika bojazan je da će igra biti glupa i laka. Nismo primetili da su protekle igre bile neki Dostojevski ali da je igra lakša – jeste.... na normalnoj težini. Srećom, ako ste skloni mazohizmu ili prosto oštrite skil imate na raspolaganju sedam nivoa težine i ako ste nobina imate sreće sa lakin podešavanjima, a i ako ste precar imate još više sreće jer poslednja dva nivoa težine su baš, baš predkrana.

Na raspolaganju su vam naravno Danteovi pištolji i mačevi ali...

Tučnjava! Glavni adut ove igre, ovog serijala je uvek bio na fajtu, na baton mešingu na silovanju koje god platforme koristite za igranje ove igre. Ni ovde nije ništa drugačije, komboa koliko hoćete, specijalnih poteza i vezivanje svega toga u neku celinu ako ste skilovani je skroz ispunjeno. Na raspolaganju su vam naravno Danteovi pištolji i mačevi ali su tu đavolske i anđeoske divote od oružja. Zavisno od situacije i brojnosti ili jačine neprijatelja oba dodu jako korisna kao dodaci standardnom fajtu. Čak, štaviše mi smo nekako više koristili njih kad nam se pruži prilika nego trejdmarkovane uteke i mač. Možda najveća korist od ta dva dodatka se vide kod bosova kada je ponekad potrebno oduzeti što više energije, što brže ali da to radite konzistentno. Naravno, sve to iskombinovano daje pravu furiju na ekranu i pravite ultrapokolj svega što vas popreko pogleda. Imaćete na raspolaganju još pokoju foru tokom igre kao što su angelic lift i demonic pull, koji nekako sopstvenim nazivima objašnjavaju funkcije.



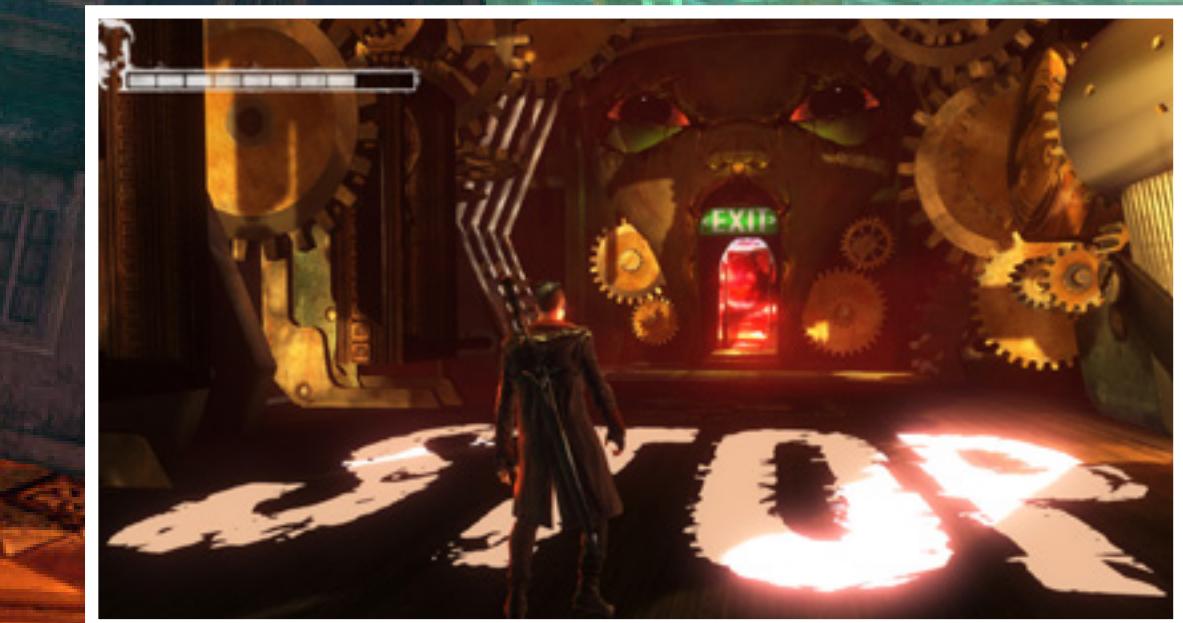
Novi DmC je sasvim solidno osvežavanje franšize, a i drago nam je da Capcom ima bar jednu igru poslednjih meseci koja nije potpuna brljotina...

Hek en sleš en bit em ap. To je novi DmC i ne kalja ime starih igara nikako. Naravno da će uvek biti purista kojima se neće svideti iz ovog ili onog razloga ali to je njihov problem. Novi DmC je sasvim solidno osvežavanje franšize, a i drago nam je da Capcom ima bar jednu igru poslednjih meseci koja nije potpuna brljotina kao na primer mučni Resident Evil 6 koji kao serijal ironično odbija da umre na par godina već neko vreme.

Najveća možda začkoljica koju smo iznašli da nam se nije svidela je sveopšta sterilnost izgleda igre ali ne na onaj dobar način kao što je recimo Portal serijal već nekako sva okruženja, iako su interesantna deluju nekako mrtvo, nakalemljeno, a protivnici se samo tu stvaraju. Srećom imate lepo izbalansirano šta da radite da bi obraćali pažnju na okruženje ali se nadamo da će naredna igra tu doživeti dosta prepravki da prosto deluje življe.

... startna cena igre koja je 10€ manja od proseka koji je 50€ već neko vreme za nove igre, govori da ne treba da očekujete kule i gradove...

Tu dolazimo i do drugog dela koji nam nije baš delovao sjajno, a to je kada imate neke "zagonetke" i prosto se majmunišete do nekog dela nivoa bez tabanja, da ne kažemo – platformski deo igre. Nekako nije izazovan i uglavnom ćete pogrešiti i recimo propasti u zemlju iz dosade nego zbog težine. Stvarno su morali malo da začine to platformisanje više od pukog "e vidi, tamo svetli plavo, znači moram da koristim angelic lift ili je crveno i moram da upotrebim demonic pull". To ukombinovano sa prethodnim problemom sterilnosti čini da je igra pozadinski jako



dosadna, opet, fajtovi i prosto uživanje u njima vadi dosta tih nedostataka.

DmC: Devil May Cry reboot se može smatrati laganom zabavom ali je to veoma prekaljena lagana zabava...

Iskreno, igra nije loša ni malo i i dalje pored ova dva nedostatka ima jakog šmeka. Plus startna cena igre koja je 10€ manja od proseka koji je 50€ već neko vreme za nove igre, govori da ne treba da očekujete kule i gradove i epsku fantastiku kao Mass Effect već sasvim solidnu zabavu. Novi DmC vam daje da lagodno odigrate i prozujite kroz igru ako vas baš zanima samo priča, a možete se i skilovati kroz razne modove težine, tako da ima od svega po malo plus nam se svida čizi gluma i sam scenario.

Ako ste fan serijala, probali ste ili mislite da će se razočarati ako probate, mi cenimo da će vam biti ok, samo morate malo da iskulirate i pružite igri šansu. DmC: Devil May Cry reboot se može smatrati laganom zabavom ali je to veoma prekaljena lagana zabava i nije naivna igra ni malo, ima svojih nedostataka, nekih neutralnosti ali i svojih vrhunskih trenutaka i potencijala koje su Ninja Theory uspeli da iskoriste sasvim solidno.

**Platforma:**

PC

Razvojni tim:

Born Ready Games

Izdavač:

Born Ready Games

Web:www.strikesuitzero.com**Cena:**

20€

Preporučena konfiguracija:

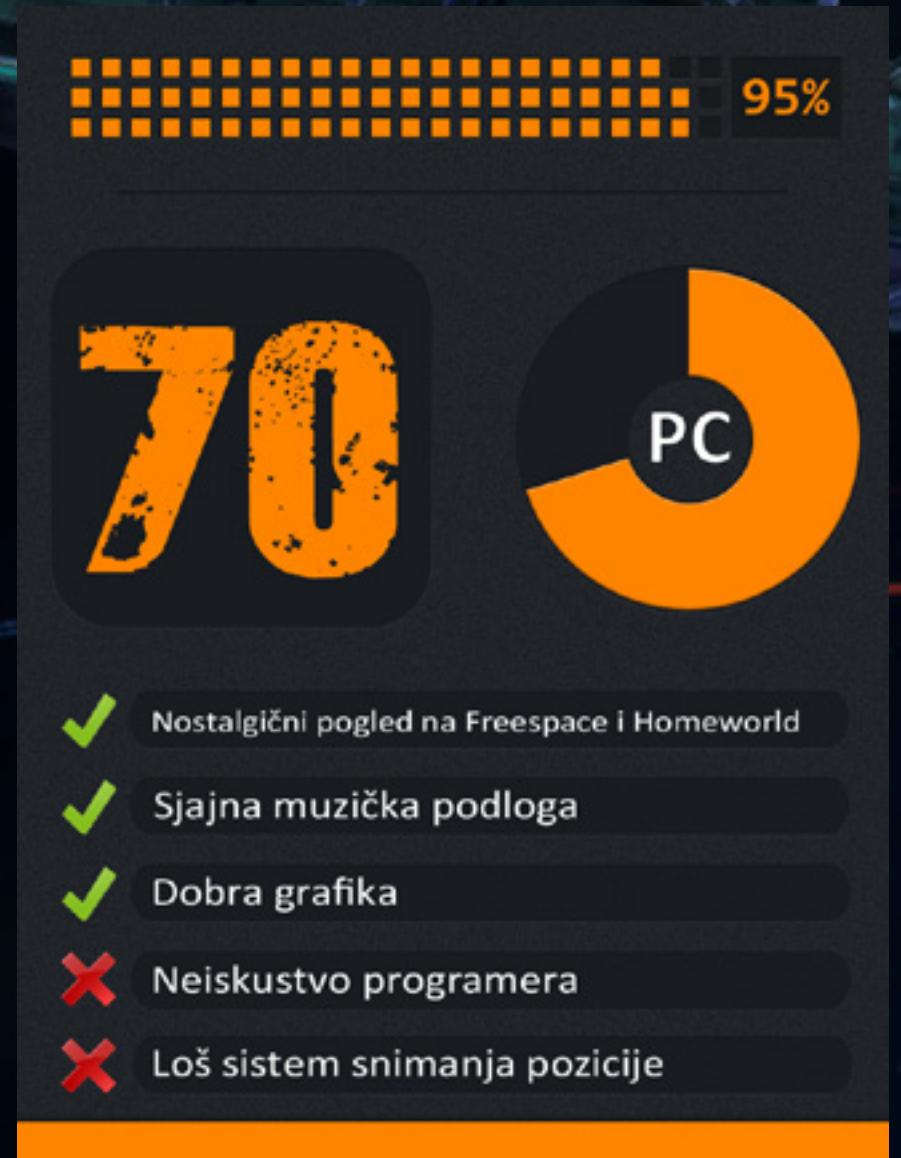
OS: Windows 7

CPU: intel core i5 2GHy

RAM: 4GB

HDD: 10GB

Grafika: novije generacije

**Autor: Petar Starović****STRIKE SUIT ZERO****Homeworld meets Freespace meets Freelancer**

Pew! Pew! Hhhhhvššš ... BAAAAAM, TRAS, HABRLJŠ ... To su neke onomatopeje kada čovek igra Descent Freespace na primer. Nadao sam se da će moći slično da reagujem i dok budem igrao Strike Suit Zero i nisam bio daleko od istine. Doduše...

Ovih meseci lagano ulazimo u doba nove ere gaminga – igre finansirane od strane komune. Iako je tema Kickstarter finansiranja već odavno “izlizana”, ono što se sada događa je da polako počinjemo da “beremo plodove” finansiranja odnosno dizajnerske kuće počinju da izdaju naslove koje su pre šest meseci do godinu dana ljudi finansirali. Jedna od tih igara je i Strike Suit Zero, projekat ekipe Born Ready Games, likova koji su za ovaj naslov tražili samo 100.000 dolara. Cilj su dostigli početkom novembra, kada je igra već bila u izvesnoj fazi razvoja tako da su je ubrzo “zaokružili” i poslali u svet digitalne distribucije po ceni od 20 evra. Naravno, Kickstarter-ovci dobili su u skladu sa svojim doniranjem kojekakve bonusne i poklone.

Ulagamo u novo doba gaminga – Kickstarter igre

Ukratko, SSZ je svemirska borbena igra koja, što ćete shvatiti i sami kada pogledate screenshot ili video, želi da “oživi” pomalo u san utonuli žanr igara ovog tipa. Kao inspiraciju uzeli su sve moguće poznate igre iz ove sfere poput Freelancera, Gundama, Star Warsa, Freespacea i već

pomenutog Homeworlda. Igrač preuzima ulogu pilota na strani udruge pod imenom Ujedinjene Nacije Zemlje koje kreću u borbu protiv Ujedinjenih kolonija koje pak hoće svoju nezavisnost. Po već oprobanom receptu, u trenutku dok vežbate letenje i pucanje na "sigurnom" terenu, upadaju neprijateljske letelice i dok ste rekli "Au al' ovde sve liči na Homeworld" eto vas u borbi najglobalnijih mogućih razmera. Vizuelno, igra izgleda prelepo. Sve ono najlepše iz HW-a je prebačeno ovde a Junji Okubo se potruđio da letelice dizajnira sa puno originalnih ideja i pogleda na nešto što bi već trebalo da bude dosta "provaljen" segment SF kreativnosti. Inovacije se najviše primećuju i u "Strike Suit" letelici po kojoj je i igra dobila ime a koja predstavlja jedan od četiri tipa letelica, pored presretača, lovaca i bombardera. Podjednako i muzika doprinosi sjajnoj atmosferi a nju je pisao još jedan Homeworld veteran – Paul Ruskay. Pored tradicionalnih arkadnih "fazona" koje je igra "pokupila" iz ostvarenja devedesetih, ovde se pojavljuje i nekoliko strateški važnih noviteta poput oružja koja zavise od energije (nešto doduše slično kao X Wing) potom ograničena količina municije ali i manipulacija "Strike Suit"-ovim modovima "bitisanja". Možete preuzeti formu standardnog svemirskog broda (fighter mode) ili preći u oblik svojevrsnog meka u okviru strike moda. Svako oružje i štit vremenom postaju bolji i mogu se unaprediti a tu su naravno i potpuno novi artikli "na tezgi".

Muziku je pisao Paul Ruskay, lik koji je radio Homeworld soundtrack

A onda su kola krenula nizbrdo ... Na stranu jednostavna i neoriginalna priča, kao i prilično loša gluma, glavni problemi SSZ dolaze iz neiskustva dizajnera igre. Pre svega, ne postoji nikakav radar koji bi vam pokazao gde se nalaze vaši prijatelji a gde protivnici. Jedino što postoji je strelica koja upućuje na smer naciljanog neprijatelja. U "dvadeset trećem i po veku" biste očekivali da je radar prilično standardan. Drugo, igra je dosta nepregledna i ne poseduje tradicionalne dodatke u ovom tipu igara, poput praćenja





pravca odakle vam dolaze rakete kako biste ih mogli izbeći. Bilo koji neprijateljski projektil kojeg "zagrizete" stvara specijalni efekat treskanja ekrana što dovodi do toga da bukvalno ne vidite šta se pred vama događa. Imajući u vidu da je AI dosta precizan (ne i pametan, ali precizan) jasno je da će se ekran "treskati" 99% vremena a da vi samim tim skoro ništa nećete videti.

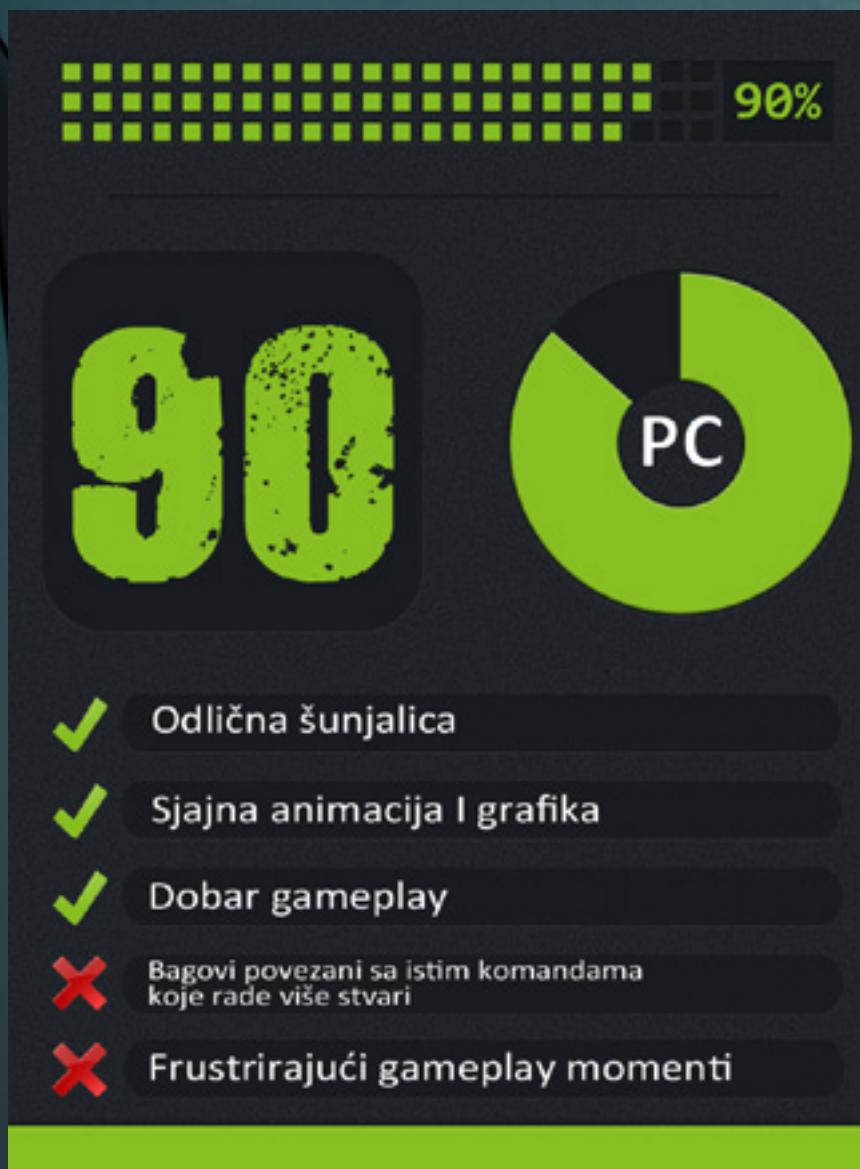
Želja dizajnera je bila da kao glavni junak imate samo jedan deo zadatka u okviru misije odnosno da se priča ne vrti oko vas. Dok drugi vode bitke, uništavaju određene segmente svemirskog broda i slično, vaše je na primer da branite svoj matični brod od protivnika ili da uništite neki deo neprijateljskog. Težnja da se igrač oseti "malim" svakako je interesantna i pohvalna, ali ako vam kažemo da su vaši aborci potpuni imbecili, jasno je da će se više namučiti nego što ćete od njih imati ikakve koristi.

A izgled letelica dizajnirao je Junji Okubo, poznat po dizajnu brodova za Infinite Space

Sve to na stranu, potencijalno najveći problem je sulud sistem snimanja checkpointa i uopšte završetaka misija koji ukratko zvuči ovako – "moraš da završiš celu misiju odjednom". Obično su one sazdane iz više segmenata i nekoliko velikih bitaka, a umiranje u bilo kojoj od njih najčešće zahteva da počnete sve ispočetka. Čak i ukoliko postoji snimljena pozicija tokom misije, samu misiju morate završiti do kraja bez obzira koliko vas mučila ukoliko ne želite da po ponovnom ulasku u igru iznova prelazite ceo zadatak jer taj checkpoint neće biti tačka sa koje možete da nastavite. Ne možemo da kažemo da je "šteta" što Strike Suit Zero nije bolja igra. Naslov je Kickstart finansiran, ne košta puno, dizajneri su se zaista potrudili i doneli najviše što su mogli i u tom svetlu im čestitamo. Ipak, danak neiskustvu dovešće do toga da SSZ bude samo usputna stanica dok se ne pojave neke "ozbiljnije" igre ovog tipa, poput na primer Star Citizen-a.

*Spremite se za leto na vreme,
kupite zimi, kad su cene niske!*



**Platforma:**

Xbox 360, PC

Razvojni tim:

Klei Entertainment

Izdavač:

Microsoft Studios

Web:www.markoftheninja.com**Cena:**

20€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU: Intel Core 2 Quad

RAM: 2GB

HDD: 3GB

Grafika: GeForce 8800GT



MARK OF THE NINJA

Nindin mrak

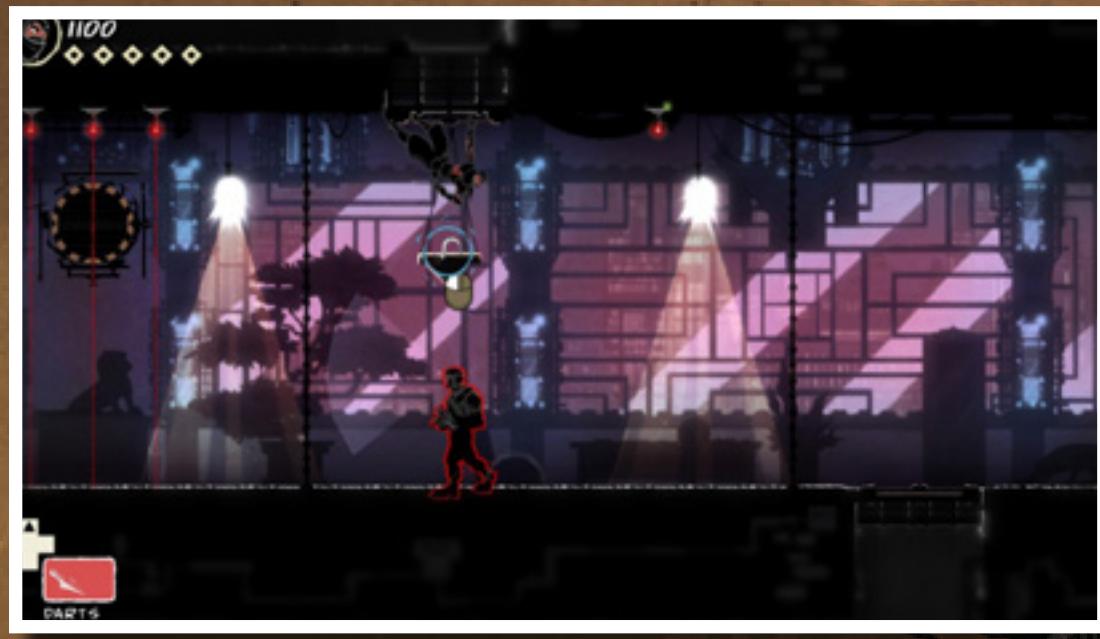
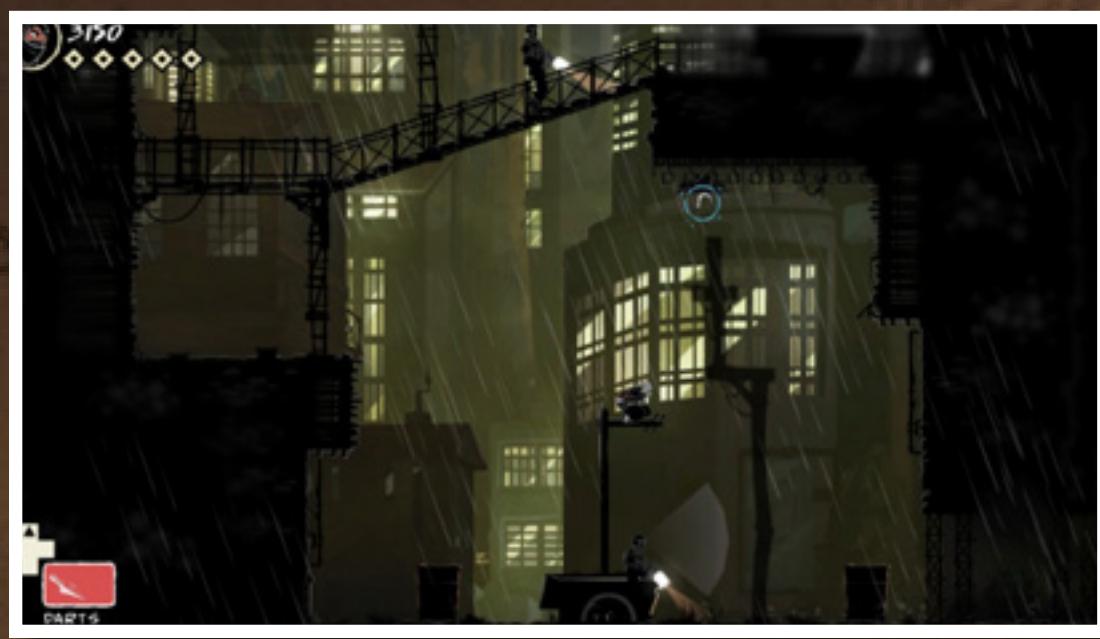
Shank je baš dobra igra. Još od prvih koncept art fotografija koje su kružile internetom znali smo da je to igra koju želimo da isprobamo. Taj spoj Metal Sluga, desnoskrolujuće platforme i krvoproliva nismo očekivali na zalasku prve decenije XXI veka. Međutim, Klei Entertainment se potudio da nas dobro zabavi, potom uradi to isto i u nastavku – Shank 2. Iskreno, sve to vreme pitali smo se kada će se Klei odlučiti da napraviti "sporiju" igru. Da, Shank je strava, ali je na trenutke toliko konfuzan i brz, sa gomilama protivnika koji skaču sa svih strana da čak i nama, tradicionalnim FPS igračima koji su navikli na brzinu i refleksu, ponekad nije jasno šta se događa i zbog čega. Isključivo zbog nas iz PLAY!-a, Klei je napravio – Mark of the Ninja i prebacio iz šeste brzine u laganu drugu. Ukoliko ste odigrali ili makar videli Shank, shvatićete da je ovde situacija dosta slična – grafički stil je prepoznatljiv, koncept "desnog skrolovanja" je takođe tu, animacije su skoro identične, međutim, sve uz jednu veliku razliku – ovde je bitno biti spor, dobro promisliti svaku situaciju, sačekati u mraku povoljan trenutak i u najvećem broju slučajeva izbeći konflikt.

Glavni lik je ujedno i neimenovani nindža koji nakon tetoviranja pada u nesvest, da bi ga ubrzo probudila misteriozna devojka Ora. U prvoj misiji njih dvoje oslobađaju zarobljenog Azai-ja, glavnog učitelja mlade Ore, da bi on našem glavnom protagonistu saopštio da tetovaže kojima je iscrtan zapravo nosiocu daju svojevrsne super moći, ali isto tako guraju vlasnika u ludilo, usled čega svaki nindža koji prihvati

ove "magične tetke" mora da po sklizavanju u ludilo izvrši sepuku. Nakon te priče, junak i Ora bivaju poslati u sedište vojnika koji su zarobili Azaija i to će vam biti dovoljno da skapirate osnove priče, a da vam ne otkrijemo previše.

Ninje na sebe nanose tetovaže od specijalnog mastila koje im daje dodatnu snagu, ali i čini da vremenom polude

Koncept igre je svakako potpuno drugačiji u odnosu na Shanku. Ovde je mrak vaš saveznik, kao i tišina. Dokle god se junak krije u senkama ili iza objekata, njegova figura biće crno bela i to je znak da ste sigurni. Kada postanete u "punoj boji" to znači da ste osvetljeni i postoji jako dobra šansa da vas čuvari spaze. Isto tako, ukoliko hodate i šunjate se, proizvodite jako malo zvuka u odnosu na trčanje koje se čuje nadaleko. Svaki od zvukova koje pravite vizuelno je predstavljen kroz krug koji se širi u prostoru, što vam daje pomoć prilikom određivanja da li će vas neko čuti. U sličnom maniru, ni vi niste svemoćni. Ukoliko vam neka prepreka zaklanja pogled, ne možete znati šta se iza nje nalazi, samo čuti ukoliko su osobe iza bučne. Isto tako, pogled će vam biti "zamagljen" u prostorije koje do tog trenutka niste otvorili. Kao verni pripadnik nindži, možete se kretati uza zid, po plafonu i bacati kunai koji vam pomaže da stignete do inače teško dostupnih mesta. Tetovirani glavni junak u svom arsenalu poseduje i svojevrsni "bullet time", još jednu potvrdu da je za igranje igre predviđeno vreme i strpljenje, u kojem



možete unapred definisati mete na koje želite da ispalite strelice, bacite dimnu bombu i tako dalje.

Upravo ovi dodaci (bombe, strelice, šurikeni) otključavaju se putem "pečata" koje osvajate za uspešno obavljene glavne i sporedne zadatke. Unapređenja su podeljena u tri glavne kategorije – tehnike, predmeti i kostimi. Tehnike podrazumevaju najprostije rečeno nove poteze koje će nindža učiti pa će tako moći da visi sa plafona, povuče u "ambis" neopreznog čuvara ispod kojeg se nalazi ili jednostavno nauči poneki novi udarac. Predmeti su podeljeni u dve grupe – oni koji se koriste za skretanje pažnje poput petardi i dimnih bombi kao i predmeti za napade kao što su šurikeni, bombe i slično. Kostimi koje otključavate takođe vam daju unapređenja, ali po cenu toga da vam neka druga karakteristika "ode u minus".

Iako neke od misija zahtevaju da se neopaženi infiltrirate u protivničku bazu, sebi "možete dozvoliti" da vas protivnici vide. Međutim, šanse da izvučete živu glavu su jako male jer je deliji kojim upravljate dovoljno sasuti 2-3 metka da bi pao mrtav. U slučaju da ste otkriveni bolje je sakriti se i pronaći zaklon dok se stražari "ne iskuliraju" nego pokušavati borbu sa njima jer će u najvećem broju slučajeva biti kobna po vas. Stoga je mnogo bolje biti "priatelj senki". Ovo je veoma bitno jer ukoliko niste detektovani, možete izvršiti brza ubistva koja, ukoliko ih obavite kako treba, neće izazvati sumnju jer će biti "nečujna", a tela palih protivnika možete skloniti iza vrata, baciti u provaliju ili odvući u obližnji kontejner.

Grafika je ono što će privući mnoge da igraju Mark of the Ninja

Problemi na koje smo naišli mahom se odnose na gameplay momente koji donekle i jesu karakteristika igara ovog tipa. Pre svega, nekoliko komandi deli isti taster. Na primer, sakrivanje tela stražara i sakrivanje samog sebe su na istom dugmetu, pa se može dogoditi da kada želite da sklonite mrtvo telo iza vrata vi zapravo sakrijete samog sebe, telo ostane na patosu, vidi ga stražar i aktivira alarm. Problem može biti i



to što je skok na istom tasteru kao i interakcija sa otvorima i kukama na plafonu, pa umesto da uđete u ventilaciju može se dogoditi da skočite pravo među 2-3 vojnika. Tu je naravno i pregršt drugih "tragikomičnih" situacija u kojima hoćete da brzo uletite u šah da vas neprijatelji ne vide a vaš lik sve vreme veselo skakuće levo-desno.

Naravno, sve su ovo sitnije greške koje ne utiču posebno na glavni utisak a to je da je *Mark of the Ninja* sjajno ostvarenje sa do sad neviđenim pogledom na temu "šunjalačkih" igara i da je pogodan za "sve od 7 do 77 godina" jer ne zahteva brze refleksе, ne zahteva brzo igranje, već laganu, relaksiranu strategiju i dobro analizu zadataka pred vama.

Autor: Aleksandar Ilić

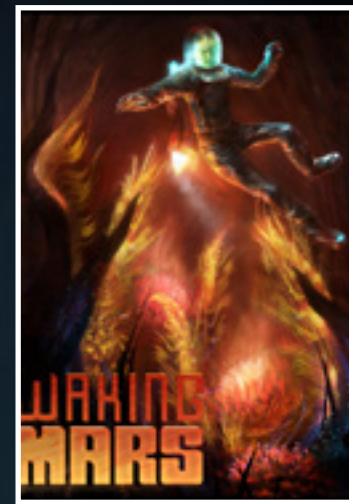
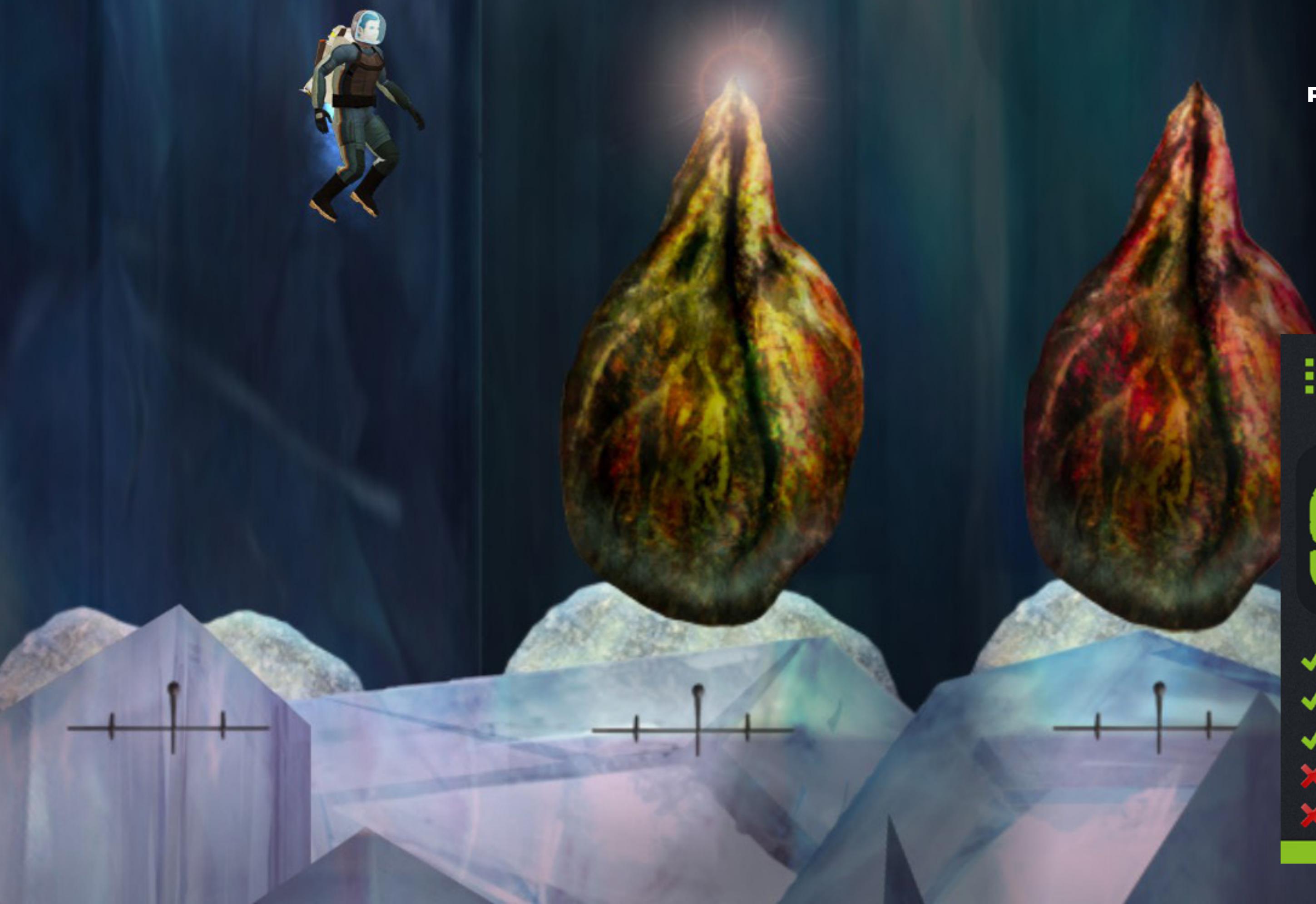
Waking Mars

Osvežavajuće dobro

Odmah u startu da napomenem da obratite pažnju na ocenu, a onda imate na umu da će u tekstu ta velika ocena biti i opravdana nekako. Ne znam zašto ali je uvek sumnjivo kada indi igra dobije velike ocene, a nije hajpovana u nebesa i nisu je svi instalirali ikada, igde. To je Waking Mars.

... da li je igra dobra.. u stvari odlična, da li ima bagova, neku viziju koja je zanimljiva, sve to ironično ne utiče na to da li će igra biti označena kao AAA.

Opšte je poznato da većina AAA naslova današnjice sasvim neopravdano dobijaju velike ocene pa čak i oznake AAA. Sve se to nekako meri u stvari "kvalitetima" tj. faktorima koji su uticali na samu igru ali nisu sama igra. AAA naslov je onaj naslov koji je koštao 100 miliona dolara da se napravi, na njemu je radilo 1.000 ljudi i reklamira se na sve strane i igra je bar 5 miliona igrača u prvih mesec-dva po izlasku. Vidite ka čemu ciljam? Cena igre, uložena sredstva i ljudstvo, broj igrača. Brojke! To da li je igra dobra.. u stvari odlična, da li ima bagova, neku viziju koja je zanimljiva, sve to ironično ne utiče na to da li će igra biti označena kao AAA. Nažalost, to je cena mejnstrim pop kulture današnjice, a možda i svih prošlih i nažalost budućih vremena, koju morate da istrpite ako hoćete da se bavite ili uživate u bilo kojem mediju, bilo to muzika, film, video igre.

**Platforma:**

PC, Mac, Linux, Android, iOS

Razvojni tim:

Tyger Style

Izdavač:

Tyger Style

Web:www.tigerstylegames.com/wakingmars**Cena:**

9.99€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7 / OSX

CPU: 2GHz

RAM: 512 MB

HDD: 400 MB

Grafika: OpenGL 3.0





Liang:
Amani, what is your status?

Tako da imajući na umu te "realne vrednosti" koje čine današnji AAA naslovi, Waking Mars nije definitivno u toj kategoriji igara. A ako gledamo one druge, "utopijске vrednosti" kao što su odličnost igre, vizija, itd. onda Waking Mars definitivno spada u tu kategoriju. Imajte u vidu da je ipak indi igra u pitanju i da vam možda na prvi pogled neće delovati zanimljivo ali tu ćete najverovatnije napraviti grešku u rasuđivanju kao što sam i ja i ljudi koji su igrali igru napravili.

Godina je 2093, a priča se bavi pećinama koje su su navodno otkrivene 2007. godine na Marsu.

Pa šta je Waking Mars? U pitanju je istraživačka avantura smeštena u platformski žanr igara. Vi ste u ulozi Lianga, naučnika crtica planetologa crtica spelologa i stacionirani ste na Marsu sa koleginicom Amani koja se nalazi u glavnoj bazi dok ste vi u ispostavi negde u sred nedodje i istražujete Mars. Godina je 2093, a priča se bavi pećinama koje su su navodno otkrivene 2007. godine na Marsu. Pored Lianga i Amani tu su i A.R.T. – glavni kompjuter i nezaobilazni pomoćnik Lianga i OCT0, kapsula/robot koji je prethodno poslat u pećine da ih istražuje. Na žalost, izgubljen je signal i veza sa OCT0-om i Liang uskače u svemirsko odelo, spreman da istraži u čemu je problem. To je nekako suština priče – vi ste naučnik koji ide da pronađe izgubljenog robota i informacije koje je sakupio, a pri tom imate i džetpek na raspolaganju za lakše manevriranje kroz pomenute pećine. Srećom, ima još mnogo detalja oko svega toga. Glavna stvar je da imate nekoliko ciljeva tokom igre i što ih više rešite, to će vam se više isplatiti kada stignete do kraja ove avanture.

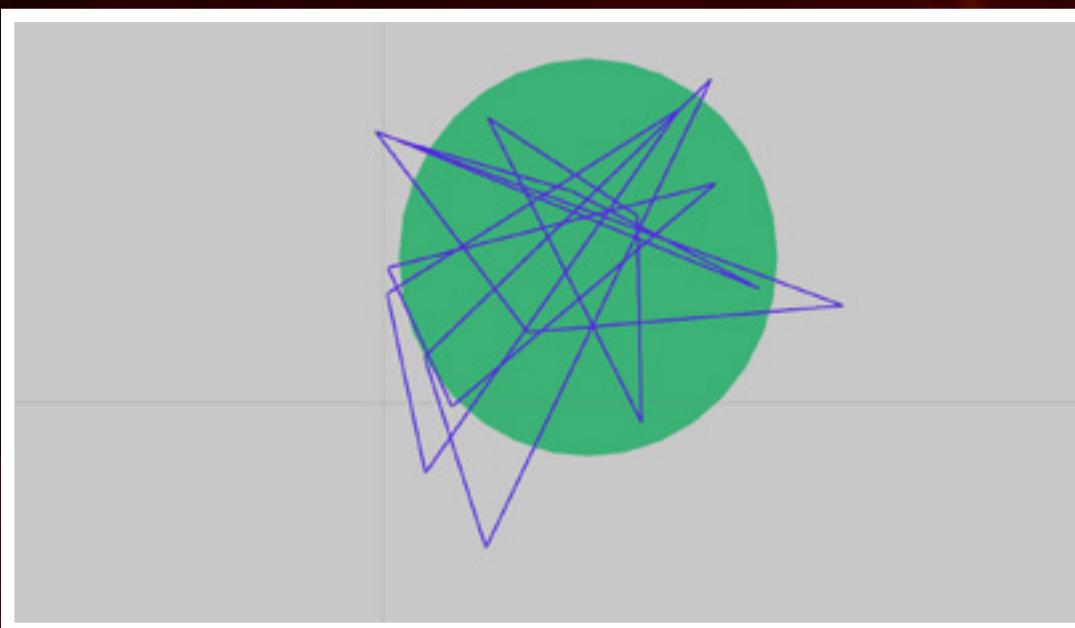
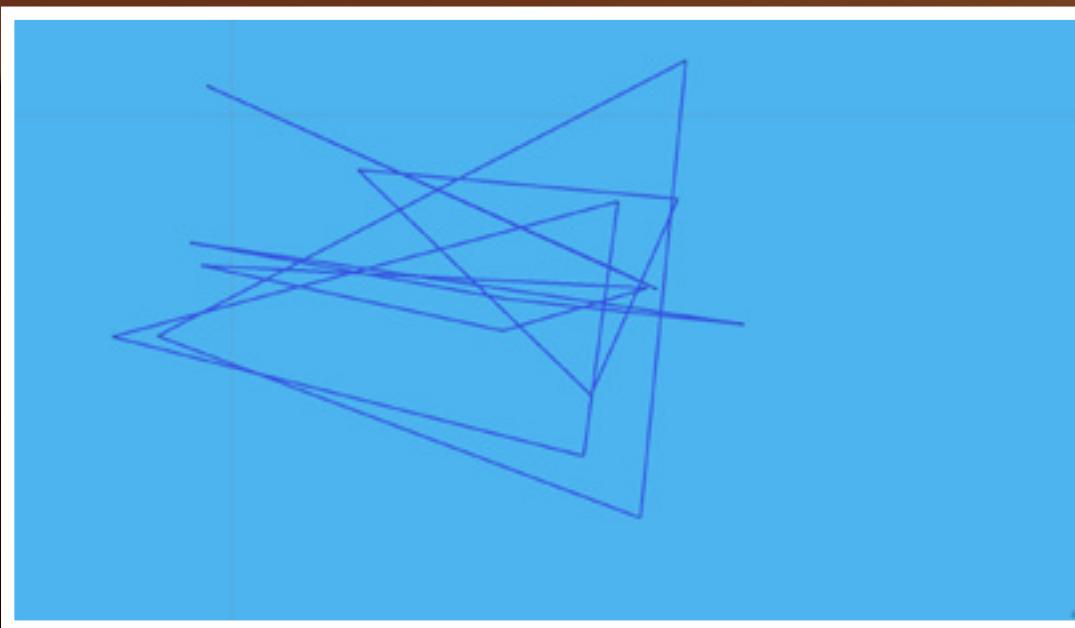
... pored pukog igranja i prelaženja iz prostorije u prostoriju i pećine u pećinu ćete morati i da zapamtite solidan broj do tada vama nepoznatih informacija...

Pored glavne misije da nađete OCT0-a imaćete dužnost i da istražujete razne biljkolike oblike života koji žive u tim pećinama. E sad, ne samo što ćete morati da ih istražujete već ćete direktno uticati na njihov rast, brojnosti i ponašanje. Tu već dolazimo da pored pukog igranja i prelaženja iz prostorije u prostoriju i pećine u pećinu ćete morati i da zapamtite solidan broj do tada vama nepoznatih informacija u vezi sve većeg broja stanovnika Marsa tj. biljkolikih stvora u pećinama. Jer ćete samo tako najbolje odlučiti šta je najpametnije u dатој situaciji. Skoro svaka sekcija pećine je odvojena od druge i da bi prokrčili put do naredne sekcije morate podići biomasu trenutne sekcije. A biomasu podižete tako što više i više razvijate i pomažete razmnožavanje života u toj sekciji.

Srećom tu vam pomaže vaš odeljak u meniju koji se bavi istraživanjem pa sve bitne informacije koje zaboravite, možete potražiti tu. Takođe, svaki novi oblik života na koji naletite, možete istraživati. To se uglavnom radi tako što probate prvo neke osnovne stvari – kako raste, kako se razmnožava i šta mu ne prija, a posle toga dolaze i neke fineše koje naravno nisu bitne toliko za dalji napredak ali je poželjno da ih istražite. Tu dolazimo i do semenja, ono vam upravo služi da zasadite oblike života, hranite druge, usmrnite treće ili poboljšate postojeće. To semenje skupljate kroz sve pećine i vremenom otkrivate nove vrste, direktno vezano za nove oblike života.

Igra ima i nemali broj što lakših, što težih zagonetki ali...

Ako ste ispratili nekako radnju kroz ovu salatu teksta, onda super. Kao što ste skapirali vi u stvari "budite" život na Marsu te' tega i naziv igre – Waking Mars. Ima tu naravno i dosta priče, dešavanja i interesantne mehanike za upiti i istražiti ali neću sada sve da vam pokvarim predetaljnim opisom. Igra ima i nemali broj što lakših, što težih zagonetki ali ako ste uspeli da završite prvi par razreda osnovne škole, ne bi trebalo da budu problem. U slučaju da se zaglavite, tu će vam priskočiti Amani u pomoć i duhoviti A.R.T. sa



enciklopedijom informacija mada je opet nekako na vama da sve to protumačite. Tu dolazimo i do možda jedinog dela igre koji mi se i nije baš svideo toliko, a u pitanju je preterano tehnički scenario igre, mislim na sam tekst koji glumci izgovaraju i koji ponekad zvuči kao gomila gluposti tj. emulira neki tehnički profi sleng. Srećom - uglavnom nije tako ali ima trenutaka kada ste u fazonu "Molim?!".

Takođe moram dodati da je gluma i svi zvučni elementi za pohvalu. Tu stvarno nema zamerke, takođe moram dodati da se nisam susreo ni sa jednim bagom tokom igranja što je za još veću pohvalu. Najveći kamen spoticanja za potencijalne igrače će biti vizuelni deo igre koji... pa ne mogu da kažem da izgleda loše ali izgleda dosta unikatno i potrebno je malo navike na to.

... pohvala što sem mape i dela o istraživanju, nema uopšte petljanja sa menijem i silnim glupostima van same igre.

Kada sam ipak razmislio bolje, našao sam jedan element koji mi je izgledao loše – mapa. Mape u igrama umeju ponekad da budu jako zamorne, ovde nije toliko taj slučaj koliko mapa postoji čisto reda radi, a retko kada ćete imati neke koristi

od nje sem da se malko bolje.. ali veoma malo, orijentisete u prostoru. Opet, pohvala što sem mape i dela o istraživanju, nema uopšte petljanja sa menijem i silnim glupostima van same igre. Čak igra počinje odmah kada je pokrenete, bez ikakvih odugovlačenja. Pa nekako da

sumiram ovo sve u nešto koherentnije, Waking Mars je odlična igra, nije skupa i ima je i za smartfonove i računare, podržava i džojpede i tastature i miševe. Igra se prvi put pojavila u martu prošle godine na iTunes-u ali se krajem decembra pojavila i za većinu ostalih platformi. Ako se malo potrudite, možete izvući čak 10+ sati iz nje. Opet, možete se držati samo glavnog cilja i skupljanjem minimalne biomase samo da vam se otvore svi prolazi i završiti glavnu priču za neka 4 sata. A čak i da je završite brzo, uvek možete da se vratite i dovršite ostale zadatke, ispeglate ono što mislite da može bolje. Ima određenu replay vrednost i srećom nije preduga i predosadna igra da bi vam to predstavljalo problem. Waking Mars je jedan od onih sve ređih naslova koji vas opuštaju ali mentalno angažuju taman do granice da vam je prijatno izazovno ali ne i naporno dok igrate. Moj savet – obavezno probajte, imali 7 ili 77 godina i voleli "ove" ili "one" žanrove igara.

GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!

065/ 41-54-954

guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs